

**MEDIA KOCOK DADU UNTUK MENSTIMULASI
KOGNITIF PESERTA DIDIK HAMBATAN
PENDENGARAN PADA PELAJARAN IPS**
(Karya Inovasi untuk Peserta Didik Hambatan Pendengaran)



Oleh:
Agatha Pianora Saris
1335121119
Pendidikan Luar Biasa

KARYA INOVASI

Ditulis untuk Memenuhi Sebagian Persyaratan dalam
Mendapatkan Gelar Sarjana Pendidikan

**FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS NEGERI JAKARTA
2016**

**LEMBAR PERSETUJUAN PEMBIMBING DAN PENGESAHAN
PANITIA UJIAN SIDANG SKRIPSI**

Judul : Media Kocok Dadu Untuk Menstimulasi Kognitif Peserta Didik
Hambatan Pendengaran Pada Pelajaran IPS

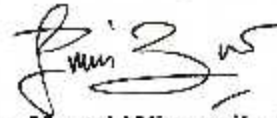
Nama Mahasiswa : **Agatha Pianora Saris**
Nomor Registrasi : 1335121119
Jurusan/Program Studi : Pendidikan Luar Biasa
Tanggal Ujian : 22 Januari 2016

Pembimbing I



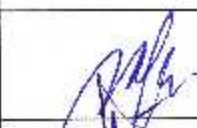


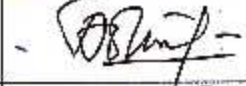
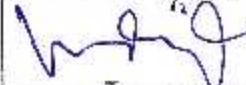
Dra. Siti Nuraini P., M. Sp. Ed
NIP.19610926 198507 2 001

Pembimbing II



Dr. Murni Winarsih, M.Pd
NIP.19731123 200112 2 001

Panitia Ujian/Sidang Skripsi

Nama	Tandatangan	Tanggal
Dr. Sofia Hartati, M.Si (Penanggungjawab)		
Dr. Gantina Komalasari, M.Psi (Wakil Penanggungjawab)		
Drs. Ibrahim Abidin, M.Pd (Ketua Penguji)		2-2-16
Dra. Tri Sediayani, M.Pd (Anggota)		2-2-16
Indra Jaya, M.Pd (Anggota)		2-2-16

MEDIA KOCOK DADU UNTUK MENSTIMULASI KOGNITIF PESERTA DIDIK HAMBATAN PENDENGARAN PADA PELAJARAN IPS

Agatha Pianora Saris

ABSTRAK

Media Kocok Dadu ini bertujuan untuk membuat media pembelajaran untuk menstimulasi kognitif peserta didik hambatan pendengaran pelajaran IPS tentang peninggalan sejarah pada masa kerajaan hindu, budha, dan islam. Media ini menggunakan metode karya inovasi yang berlandasan model Sugiyono yaitu potensi dan masalah, pengumpulan data, desain produk, validasi desain, revisi desain, uji coba, dan revisi desain. Validasi media dilakukan oleh 3 ahli yaitu ahli media, ahli ketunarunguan, dan ahli materi. Skor rata-rata yang didapat dari evaluasi para ahli adalah **3,15**. Media Kocok Dadu diujicobakan oleh 5 peserta didik kelas 4 di SLB-B Budi Daya. Hasil bahwa media ini dapat digunakan untuk menstimulasi kognitif peserta didik hambatan pendengaran dalam pelajaran IPS. Diharapkan guru dapat menggunakan media Kocok Dadu dalam mempermudah menjelaskan pelajaran IPS.

Kata kunci: Media Pembelajaran, Media Kocok Dadu, peserta didik hambatan pendengaran.

MEDIA KOCOK DADU TO STIMULATE STUDENTS WITH HEARING IMPAIRMENT'S COGNITIVE IN SOCIAL SCIENCE

Agatha Pianora Saris

ABSTRACT

The purpose this research is to produce a media that can stimulate students with hearing impairment's cognitive in social science especially history place on period kingdom of Hinduism, Buddha, and Islam. This media used method karya inovatif which is based of Sugiyono's method, potential and problems, data collection, product design, design validation, design revision, test product, and product revision. Design validation with three experts, they are media expert, hearing impairment expert, and theory expert. Average Score of evaluation validation is 3,15. Implementation of the media Kocok dadu with 5 students hearing impairment 4th grade in SLB-B Budi Daya. The results, the media could used to stimulate students with hearing impairment's cognitive in social science. Thus teacher could use this media to explain history place on period kingdom of Hinduism, Buddha, and Islam.

Key word: Media Instructional, Kocok Dadu, and student with hearing impairment.

Surat Pernyataan Keaslian Karya

Saya yang bertanda tangan di bawah ini, mahasiswa Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Jakarta.

Nama : Agatha Pianora Saris

No. Reg : 1335121119

Program Studi : Pendidikan Luar Biasa

Menyatakan bahwa karya inovatif yang saya buat ini dengan judul **“Media Kocok Dadu Untuk Menstimulasi Kognitif Peserta Didik Hambatan Pendengaran Pada Pembelajaran IPS”** adalah:

1. Dibuat dan diselesaikan oleh saya sendiri, berdasarkan data yang diperoleh dari hasil pengembangan pada bulan Agustus – Desember 2015
2. Bukan duplikasi karya inovatif yang pernah dibuat orang lain atau jiplakkan karya tulis orang lain dan bukan terjemahan karya tulis orang lain.

Pernyataan ini saya buat dengan sesungguhnya dan saya bersedia menanggung segala akibat yang timbul jika pernyataan saya tidak benar.

Jakarta, Januari 2016

Yang membuat pernyataan

The image shows a handwritten signature in blue ink that reads "Agatha". To the right of the signature is a green and yellow "METERAI TEMPEL" (watermark stamp) from Indonesia. The stamp features the Garuda Pancasila emblem, the number "6000", and the text "ENAM RIBU RUPIAH". A unique alphanumeric code "FD67ADF809440775" is also visible on the stamp.

(Agatha Pianora Saris)

Lembar Persembahan

“Jika kesulitan datang, percayalah itu adalah berkah bagimu, karena rencanamu bukan Rencana-Nya. Biarlah Dia berkehendak dari rencanamu!”

Karya ini dipersembahkan untuk:

Sahabat yang tak pernah meninggalkan ku walaupun kadang diri ini selalu lupa, tapi KAU tak pernah bosan mendengarkan keluhan dari hati ini untuk setiap waktu dan selalu berjaga di samping ku.

Keluarga yang tidak pernah bosan untuk mendukungku, mengingatkan, dan menghibur. Dan untuk SLB B Budi Daya yang telah mengizinkan saya melakukan penelitian.

(Calon) Sarjana 2016, terimakasih cantik-cantik telah memberi semangat... Ganbatte buat tri dan Rahmi!!!! Rahmi, Maulia Ulfa, dan Gabriella yang selalu sabar menghadapi perilaku aneh dari makhluk ini! Untuk PLB A 2012 Semangat yaa yang masih dalam prose!!!! Dan Selamat untuk Kalian Semua!!!!

Dan sangat berterimakasih kepada notebook yang tetap dalam kondisi baik, tenang saja nanti kau akan ku bersihkan dari virus.

Semua pihak yang telah bersedia membantu untuk menyelesaikan penelitian ini, semuanya memang tidak bisa ditulis di sini, karena jika ditulis, lembar persembahan ini akan menjadi seperti bon supermarket belanja bulanan (yaa mungkin panjangnya bisa 1 meter).

KATA PENGANTAR

Puji Syukur kehadiran Tuhan Yang Maha Esa karena atas berkat dan karunia-Nya , sehingga peneliti bisa menyelesaikan penelitian yang berjudul “Media Kocok Dadu untuk Menstimulasi Kognitif Peserta Didik Hambatan Pendengaran Pada Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial”. Skripsi ini ditulis sebagai salah satu syarat menyelesaikan studi di Program Studi Pendidikan Luar Biasa, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Jakarta.

Terwujudnya penyelesaian penelitian ini tidak lepas dari bantuan berbagai pihak yang telah memberikan dorongan dan bimbingan kepada peneliti, baik berupa motivasi, tenaga, ide-ide, maupun pemikiran. Pada kesempatan ini, peneliti ingin menyampaikan ucapan terimakasih kepada Ibu Dra. Siti Nuraini, M.Sp.Ed. selaku dosen pembimbing I dan Ibu Dr. Murni Winarsih, M.Pd selaku dosen pembimbing II yang telah memberikan masukan dan bimbingan dalam menyelesaikan penelitian ini. Selain itu peneliti juga mengucapkan terimakasih kepada SLB B Budi Daya, Ibu Suprayekti, Bu Mur, dan juga Bu Mimin yang telah meluangkan waktu untuk membantu menyelesaikan penelitian ini.

Terimakasih juga peneliti ucapkan kepada Dr. Indina Tarjiah, M.Pd selaku ketua Program Studi Pendidikan Luar Biasa Kepada Dr. Gantina Komalasari, M. Psi selaku Pembantu Dekan I dan Dr. Sofia Hartati, M.Si selaku Dekan Fakultas Ilmu Pendidikan. Kepada seluruh Dosen Program Studi Pendidikan Luar Biasa Universitas Negeri Jakarta yang telah membantu dan memberikan ilmu yang bermanfaat bagi peneliti.

Jakarta, Januari 2016

Peneliti,

Agatha Pianora S.

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
LEMBAR PENGESAHAN	ii
ABSTRAK	iii
ABSTRACT	iv
SURAT PERNYATAAN KEASLIAN KARYA	v
LEMBAR PERSEMBAHAN	vi
KATA PENGANTAR.....	vii
DAFTAR ISI.....	viii
DAFTAR GAMBAR	xi
DAFTAR TABEL	xii
DAFTAR LAMPIRAN	xiii
 BAB I PENDAHULUAN	
A. Analisa Masalah.....	1
B. Indentifikasi Masalah.....	5
C. Ruang Lingkup.....	6
D. Fokus Pengembangan.....	6
E. Kegunaan Hasil Penelitian.....	7
 BAB II KAJIAN PUSTAKA	
A. Media Pembelajaran.....	10
1. Pengertian Media Pembelajaran.....	10
2. Klasifikasi Media Pembelajaran.....	15
3. Kegunaan Media Pendidikan dalam Proses Belajar Mengajar.....	20

B. Perkembangan Kognitif	25
1. Pengertian Kognitif	25
2. Perkembangan Kognitif	27
C. Hambatan Pendengaran.....	31
1. Pengertian Hambatan Pendengaran.....	31
2. Klasifikasi Penyebab Hambatan Pendengaran.....	35
3. Fungsi Penglihatan Peserta Didik Hambatan Pendengaran	36
4. Karakteristik Hambatan Pendengaran.....	37
5. Strategi Pemilihan Media Pembelajaran Adaptif Untuk Hambatan Pendengaran.....	39
D. Ilmu Pengetahuan Sosial.....	40
1. Pengertian Ilmu Pengetahuan Sosial.....	40
2. Tujuan Ilmu Pengetahuan Sosial.....	44
3. Karakteristik Pembelajaran IPS.....	45
E. Konsep Sejarah.....	46
1. Pengertian Sejarah.....	46
2. Tujuan Sejarah.....	49
3. Fungsi dan Kegunaan Sejarah.....	50
F. Warna	51
G. Langkah-Langkah Penggunaan Media.....	53
H. Rancangan Pembuatan Media.....	55
I. Kajian Hasil Penelitian yang Relevan.....	59

BAB III STRATEGI DAN PROSEDUR PENGEMBANGAN

A. Strategi Pengembangan.....	60
1. Tujuan	60
2. Metode.....	60
3. Responden	61
4. Pengujian Desain Produk	61

5. Instrumen	62
B. Prosedur Pembuatan Media Kocok Dadu	64
C. Teknik Evaluasi.....	69
1. <i>Expert Review</i>	69
2. <i>Field Test</i>	70

BAB IV HASIL PENGEMBANGAN KARYA INOVATIF

A. Nama Produk	72
B. Karakteristik Produk	73
C. Prosedur Pemanfaatan Produk.....	77
1. Cara Penggunaan Produk	77
2. Prosedur Pengembangan Pembuatan Produk	78
3. Hasil Uji Coba Produk	84
4. Revisi	99

BAB V KESIMPULAN, IMPLIKASI, DAN SARAN

A. Kesimpulan	106
B. Implikasi	107
C. Saran	108

DAFTAR PUSTAKA

LAMPIRAN

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1	Posisi Media dalam Sistem Pembelajaran	14
Gambar 2	Bahan Dasar Media Kocok Dadu.....	57
Gambar 3	Langkah-langkah Penggunaan Metode R&D	64
Gambar 4	Metode Karya Inovatif	65
Gambar 5	Revisi Ahli Ketunarunguan.....	87
Gambar 6	Revisi Ahli Materi	89
Gambar 7	Revisi Ahli Media	91
Gambar 8	Revisi Uji Coba.....	97
Gambar 9	Revisi dari Ahli Ketunarunguan	99
Gambar 10	Revisi Ahli Media	100
Gambar 11	Revisi Ahli Materi	102
Gambar 12	Revisi Uji Coba	104

DAFTAR TABEL

Tabel 1	Perkembangan Kognitif menurut Piaget.....	27
Tabel 2	Kisi-kisi Instrumen Ahli.....	63
Tabel 3	Saran Dari Para Ahli	82
Tabel 4	Hasil Rekapitulasi Uji Coba Ahli	85
Tabel 5	Hasil Pengamatan	92

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1	Kisi –Kisi Instrumen Pengembangan Media Kocok Dadu untuk Para Ahli	113
Lampiran 2	Instrumen Penilaian untuk Ahli Media	115
Lampiran 3	Instrumen Penilaian untuk Ahli Ketunarunguan	123
Lampiran 4	Instrumen Penilaian untuk Ahli Materi.....	131
Lampiran 5	Kisi-Kisi Instrumen Pengamatan.....	139
Lampiran 6	Lembar Pengamatan.....	140
Lampiran 7	Rekapitulasi Hasil Evaluasi Formatif Ahli Media	143
Lampiran 8	Rekapitulasi Hasil Evaluasi Formatif Ahli Ketunarunguan.....	144
Lampiran 9	Rekapitulasi Hasil Evaluasi Formatif Ahli Materi.....	146
Lampiran 10	Gambar Kemasan Media Kocok Dadu.....	148
Lampiran 11	Dokumentasi.....	149

BAB I

PENDAHULUAN

A. Analisis Masalah

Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) merupakan suatu program pendidikan ilmu yang mempelajari tentang ilmu-ilmu sosial, ideologi Negara, sejarah, geografi, dan disiplin ilmu lainnya serta masalah-masalah yang terkait dengan manusia, lingkungan dan masalah sosial yang diajarkan kepada sekolah dasar sampai pada sekolah menengah. IPS juga mengikuti cara pandang terpadu dari sejumlah mata pelajaran seperti : geografi, ekonomi, ilmu politik, ilmu hukum, antropologi, psikologi, sosiologi, dan termasuk sejarah.

Sejarah merupakan kejadian yang terjadi pada masa lampau dan dapat dibuktikan dengan fakta yang tertinggal pada kejadian tersebut. Fakta yang tertinggal pada kejadian tersebut dapat berupa barang peninggalan ataupun tempat. Mengetahui sejarah sangatlah penting. Hal ini dikarenakan supaya lebih dapat menghargai hasil dari perjuangan yang dilakukan pada masa lampau tersebut. Seperti, mengetahui peninggalan – peninggalan sejarah yang terletak di Indonesia. Supaya masyarakat Indonesia lebih menghargai dan melestarikan peninggalan

sejarah serta dapat menumbuhkan rasa nasionalisme dalam diri masyarakat Indonesia.

Pada tingkat sekolah dasar, pembelajaran sejarah dipadukan dengan disiplin ilmu lainnya dalam pembelajaran IPS. Dalam pembelajaran IPS diajarkan berbagai materi salah satunya peninggalan sejarah. Materi ini, diajarkan pada semua peserta didik termasuk peserta didik berkebutuhan khusus.

Peserta didik berkebutuhan khusus adalah seorang individu yang memiliki hambatan pada dirinya, yang mana hambatan tersebut sudah diberi alat bantu, tetapi tetap memerlukan pelayanan khusus. Peserta didik berkebutuhan khusus, memiliki beberapa kategori diantaranya adalah hambatan pendengaran.

Hambatan pendengaran adalah keadaan hilangnya pendengaran yang mencakup seluruh gradasi baik ringan, sedang, maupun berat, yang perlu diberi alat bantu dengar tetapi tetap membuntuhkan pelayanan khusus. Oleh karena gangguannya, peserta didik hambatan pendengaran memiliki karakteristik yang berbeda dengan anak pada umumnya, diantaranya miskin bahasa dan pemata.

Keadaan miskin bahasa yaitu keadaan di mana peserta didik hambatan pendengaran yang menguasai kosakata yang lebih sedikit daripada peserta didik seusianya pada umumnya yang diakibatkan oleh

hambatan dalam pendengarannya. Sehingga banyak kosakata-kosakata yang belum dipahami.

Karakteristik pemata pada peserta didik hambatan pendengaran diakibatkan oleh hambatan pendengarannya. Hambatan pendengaran ini, membuat peserta didik hambatan pendengaran lebih mengandalkan indera visualnya dibandingkan dengan sisa pendengarannya dalam kegiatan sehari-hari termasuk dalam kegiatan pembelajaran di sekolah.

Banyaknya materi yang ada dalam pembelajaran IPS membuat peserta didik hambatan pendengaran, enggan menyukai pelajaran ini. Selain itu, media pembelajaran IPS yang menyenangkan serta dapat digunakan oleh peserta didik sambil bermain sangat sedikit. Karena selama ini, media pembelajaran IPS yang ada dan digunakan pada umumnya seperti buku pelajaran yang diiringi sedikit gambar, atlas, dan globe yang mana belum cukup memenuhi kebutuhan visualisasi peserta didik hambatan pendengaran.

Media pembelajaran yang dapat digunakan sambil bermain dapat menambah daya tarik peserta didik hambatan pendengaran dalam belajar, khususnya pada pelajaran IPS ini. Oleh karena itu, media pembelajaran yang menyenangkan sangat dibutuhkan bagi peserta didik hambatan pendengaran dalam memahami materi tersebut. Peneliti membuat media pembelajaran "*KODASE*", yang akan membantu peserta

didik hambatan pendengaran memahami materi peninggalan sejarah Indonesia tersebut.

Media pembelajaran "*KODASE*" (*Kocok Dadu Sejarah*) diharapkan dapat membantu peserta didik hambatan pendengaran. Karena dalam media ini terdapat foto yang diperuntukan memvisualisasi gambar peninggalan sejarah Indonesia. Selain itu, media ini juga bisa digunakan dengan bermain, sehingga peserta didik dapat belajar dengan senang.

Media pembelajaran "*KODASE*" (*Kocok Dadu Sejarah*) merupakan media pembelajaran yang berbentuk alat permainan yang diadaptasi dari permainan ular tangga dan monopoli. Permainan ini berbentuk ular tangga dengan 20 langkah. Diantara 20 langkah ini terdapat kartu pertanyaan. Setiap langkah dalam media ini, memiliki latar belakang gambar sejarah peninggalan sejarah, baik tentang benda maupun tempat peninggalan sejarah Indonesia. Setiap langkah dalam papan KODASE (*Kocok Dadu Sejarah*) ini, memiliki kartu materi tentang peninggalan sejarah Indonesia yang dapat dibaca peserta didik hambatan pendengaran dan dipahami oleh peserta didik hambatan pendengaran.

Kartu kesempatan pada media pembelajaran ini berupa pertanyaan dan teka-teki tentang peninggalan sejarah Indonesia. Selain itu, permainan ini, dapat dilakukan oleh 3-5 peserta didik dengan pion bergambar tempat dan benda penting peninggalan sejarah Indonesia. Alat permainan ini, menggunakan satu dadu.

Berdasarkan uraian diatas, media pembelajaran “KODASE” sangatlah penting untuk membantu peserta didik hambatan pendengaran dalam memahami materi peninggalan sejarah Indonesia dengan cara menyenangkan. Media pembelajaran penting dalam mengkoneksi stimulus-respon peserta didik dalam pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS), karena dalam pembelajaran peserta didik harus mendapatkan koneksi antara stimulus dan respon. Dan juga, hal ini sangat penting untuk diteliti untuk mengetahui keefektifan dari media pembelajaran yang berupa permainan adaptif terhadap peserta didik hambatan pendengaran.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah di atas ada beberapa masalah yang diidentifikasi, yaitu sebagai berikut:

1. Media pembelajaran apakah yang digunakan dalam menstimulasi pembelajaran IPS selama ini?
2. Media pembelajaran apa yang tepat bagi peserta didik hambatan pendengaran untuk menstimulasi pelajaran IPS materi peninggalan sejarah Indonesia?
3. Bagaimana pengembangan media KODASE (Kocok Dadu Sejah) untuk pembelajaran IPS materi Peninggalan sejalIndonesia?

C. Ruang Lingkup

Ruang lingkup dalam penelitian ini sebagai berikut:

1. Media yang akan dikembangkan dalam penelitian ini adalah media KODASE (Kocok Dadu Sejarah) yang diperoleh sebagai media yang didesain untuk menstimulasi kemampuan pelajaran IPS.
2. Materi yang ada dalam media KODASE (Kocok Dadu Sejarah) yaitu pelajaran IPS pada disiplin ilmu sejarah dalam materi peninggalan sejarah Indonesia khususnya peninggalan sejarah pada masa kerajaan Hindu, Kerajaan agama Budha, dan Kerajaan agama Islam.
3. Sasaran dalam penelitian ini adalah peserta didik hambatan pendengaran kelas 4 SDLB B
4. Tempat uji coba dilakukan di SLB B Budi Daya, Jl. Raya Bogor Km. 24,5, Cijantung, Pasar Rebo, Jakarta Timur.

D. Fokus Pengembangan

Fokus pengembangan ini adaah “Bagaimana kegunaan media KODASE (Kocok Dadu Sejarah) untuk pembelajaran IPS disiplin ilmu sejarah materi peninggalan sejarah Indonesia bagi peserta didik hamabatan pendengaran?

E. Kegunaan Hasil Penelitian

1. Teoritis:

Dihasilkannya media pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) yang dapat digunakan untuk peserta didik hambatan pendengaran, dengan menggunakan KODASE (Kocok Dadu Sejarah). Diharapkan, media pembelajaran ini dapat membantu guru dan orangtua agar dapat menggunakan media pembelajaran ini, untuk meningkatkan kemampuan dalam memahami pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS). Dalam proses pembelajaran menggunakan media KODASE (Kocok Dadu Sejarah) sangat mudah sekali diterapkan pada peserta didik hambatan pendegaran, proses pembelajarannya dapat belajar sambil bermain, sehingga membuat suasana belajar menyenangkan.

2. Praktis:

1. Bagi Peneliti

Dapat mengetahui sejauh mana keefektifan media pembelajaran "*Kodase*" dalam membantu peserta didik dengan hambatan pendengaran dalam memahami pembelajaran IPS-Sejarah.

2. Bagi Guru

Dapat menggunakan media pembelajaran yang menyenangkan dan menarik untuk peserta didik hambatan pendengaran dalam proses pembelajaran. Karena media dapat membantu peserta didik untuk memahami materi yang akan disampaikan.

3. Bagi Sekolah

Sekolah dapat menambah koleksi media pembelajaran berupa alat permainan yang sangat dibutuhkan dalam proses pembelajaran. Selain itu, sekolah dapat menyediakan alat permainan yang menarik dan memiliki nilai edukasi, yang dapat dimainkan di waktu istirahat peserta didik. Media ini, dapat menambah sikap sosial dan interaksi sosial peserta didik dengan hambatan pendengaran, karena media ini berupa alat permainan sehingga dapat dimainkan bersama-sama.

4. Bagi Orang tua

Orang tua dapat mendampingi anaknya belajar dengan menggunakan media pembelajaran berupa alat permainan. Sehingga orang tua dapat merekatkan jalinan hubungan dengan anak dan dapat menemani dan membantu anak dalam belajar di rumah.

5. Bagi Peneliti Selanjutnya

Bagi peneliti selanjutnya dapat mengembangkan media pembelajaran ini, agar lebih menarik dan lebih bermanfaat bagi peserta didik-peserta didik yang lainnya.

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Media pembelajaran

1. Media Pembelajaran

Media pembelajaran sangat dibutuhkan dalam proses pembelajaran, karena media pembelajaran dapat memudahkan peserta didik dalam menangkap materi pelajaran yang akan disampaikan. Seperti teori belajar yang disampaikan oleh Kemp dan Dayton yaitu belajar membutuhkan sebuah koneksi. Koneksi ini berguna untuk menghubungkan antara stimulus dan respon. Stimulus-respon ini merupakan pola dari pembelajaran. Stimulus adalah pesan, yang berisi materi pembelajaran, yang akan dikirim kepada penerima (peserta didik) selama proses komunikasi¹. Dalam mempermudah pengiriman materi pelajaran selama proses komunikasi dibutuhkanlah media pembelajaran. Media pembelajaran adalah media atau alat yang dipersiapkan untuk memaksimalkan keefektifan dalam menyampaikan dan menyelesaikan suatu bagian materi pelajaran².

Media, suatu alat yang telah dipersiapkan oleh seorang pengajar untuk

¹ Jerrold E. Kemp dan Deane K, Dayne, *Planning and Production Instructional Media*, (USA, Harper and Row, 1985), p.13-14

² *Ibid*, p.18

memaksimalkan keefektifan dalam mengajar, sehingga seorang guru tidak banyak membuang waktu untuk mengajarkan materi yang sama. Hal ini disebabkan media ditujukan supaya lebih mudah menyampaikan isi materi dan peserta didik lebih mudah memahami materi yang diajarkan.

Daryanto memaparkan media pendidikan adalah media yang digunakan sebagai alat dan bahan kegiatan pembelajaran³. Media merupakan benda yang wajib disajikan saat kegiatan pembelajaran dan dimasukkan kedalam alat dan bahan. Sehingga keberadaan media tidak dapat dihilangkan sekalipun dalam proses kegiatan pembelajaran. Jika dihilangkan, maka kegiatan pembelajaran tidak dapat berjalan dengan efektif dan efisien.

Pendapat hampir serupa juga pernah dipaparkan oleh Gagne yang menyatakan media pendidikan merupakan berbagai jenis komponen dalam lingkungan peserta didik yang dapat merangsangnya untuk belajar⁴. Dalam kegiatan pembelajaran, peserta didik dapat dirangsang kemampuan berfikirnya dengan adanya media. Sehingga media merupakan komponen atau alat yang ada didalam lingkungan peserta didik yang mudah digunakan dan dipahami peserta didik dan

³ Daryanto, *Media Pembelajaran*, (Yogyakarta, Gava Media, 2010), P.5

⁴ Arif S. Sadiman, *Media Pendidikan: Pengertian, Pengembangan, dan Pemanfaatannya*, (Jakarta, Raja Grafindo Persada, 2014, P.6

dapat memudahkan peserta didik dalam meningkatkan kemampuan belajarnya.

Pernyataan yang hampir serupa di jelaskan oleh Sadiman yang berpendapat bahwa media pembelajaran merupakan segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan dari pengirim ke penerima sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan, minat serta perhatian peserta didik sedemikian rupa sehingga proses belajar terjadi⁵. Dalam pendapatnya media pembelajaran harus bisa merangsang peserta didik dari segi pikiran, perasaan, perhatian, minat. Sehingga media pembelajaran yang baik merupakan media yang dapat merangsang 4 aspek dari peserta didik.

Asyar menyatakan pendapatnya tentang media pembelajaran yang dituangkan dalam buku *Kreatif Mengembangkan Media Pembelajaran*. Media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat menyampaikan atau menyalurkan pesan dari suatu sumber secara terencana, sehingga terjadi lingkungan belajar yang kondusif dimana penerimanya dapat melakukan proses belajar yang efektif dan efisien⁶. Kehadiran media pembelajaran dalam proses kegiatan pembelajaran, dapat membuat proses belajar tersebut kondusif. Hal ini disebabkan,

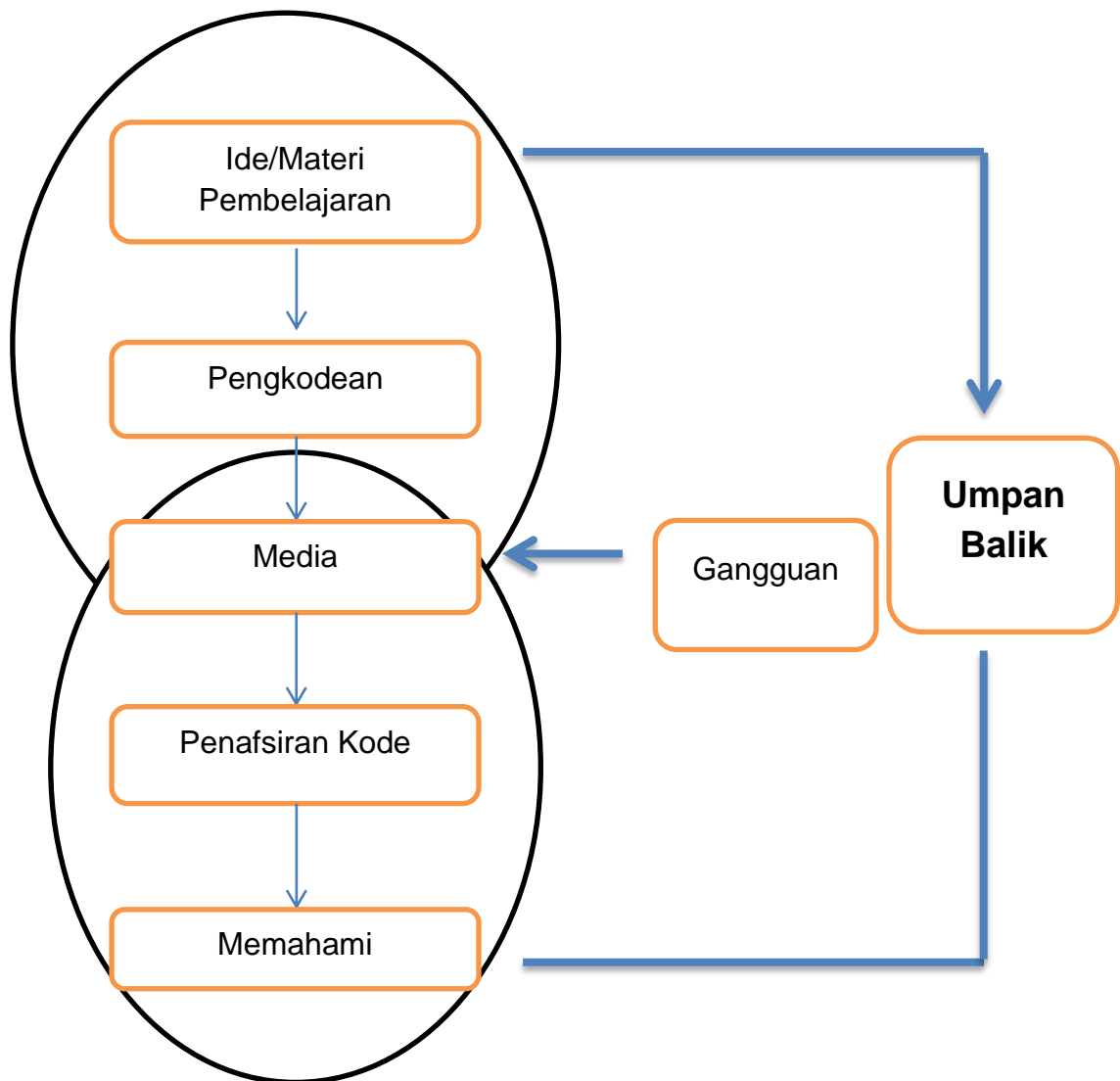
⁵ *Ibid*, P. 7

⁶ Rayandra Asyhar, *Kreatif Mengembangkan Media Pendidikan*, (Jakarta, Gaung Persada, 2011, P.44

media pembelajaran membantu peserta didik merangsang untuk memahami materi dari pelajaran yang akan diajarkan.

Pendapat dari beberapa ahli yang telah diuraikan, dapat diketahui bahwa media pendidikan merupakan alat bantu yang digunakan dalam kegiatan pembelajaran. Sehingga dapat disimpulkan bahwa media pendidikan merupakan alat yang dipersiapkan untuk merangsang peserta didik dalam belajar sehingga mempermudah peserta didik dalam memahami materi dari pelajaran yang diajarkan. Dan dapat melakukan proses pembelajaran yang efektif dan efisien. Begitu juga pada media KODASE (Kocok Dadu Sejarah) yang merupakan alat baru dalam kegiatan pembelajaran IPS khususnya pada materi peninggalan sejarah kerajaan hindu, budha, dan islam. Media pembelajaran ini juga dipersiapkan untuk menstimulasi kognitif peserta didik dalam belajar. Sehingga peserta didik dapat termotivasi dalam belajar pelajaran IPS khususnya materi peninggalan sejarah kerajaan hindu, budha, dan islam.

Penjelasan-penjelasan diatas dapat diuraikan bahwa posisi media cukup penting sebagai salah satu komponen system pelajaran. Tanpa media, proses komunikasi tidak akan berjalan dengan optimal. Oleh karena itu, posisi media dalam proses komunikasi pembelajaran dapat ditunjukkan pada gambar berikut:



Gambar 1. Posisi Media dalam Sistem Pembelajaran⁷

Penjelasan Gambar:

Ide merupakan sumber dari segala informasi hasil dari pemikiran manusia berdasarkan cara kerja otak. Sedangkan, pengkodean, penafsiran kode dan memahami merupakan respon yang dikeluarkan

⁷ Daryanto, *Op.cit* , P.7

peserta didik atas umpan balik berdasarkan ide yang disampaikan. Keberadaan media di tengah-tengah berfungsi untuk menstimulus peserta didik atas ide agar peserta didik dapat menafsirkan kode dan memahami ide yang disampaikan. Hal ini menjelaskan bahwa media memberikan peran penting dalam proses pembelajaran. Ketika media mengalami gangguan, maka pengkodean, penafsiran kode, dan memahami, akan mengalami gangguan. Umpan baliknya adalah keadaan dimana peserta didik memahami materi yang telah dijelaskan oleh guru yang disampaikan dalam proses pembelajaran.

2. Klasifikasi Media Pembelajaran

Satyosari dan Sihkabudden menyatakan media pembelajaran memiliki empat klasifikasi, yaitu sebagai berikut.

a. Klasifikasi Berdasarkan Ciri Fisik

1) Media pembelajaran dua dimensi (2D)

Media pembelajaran dua dimensi yaitu media yang hanya dapat dipandang dari satu arah pandangan saja, seperti gambar, peta, grafik, foto, sketsa, komik, gambar, poster dsb. Media KODASE (Kocok Dadu Sejarah) merupakan media pembelajaran berbentuk dua dimensi,

karena media ini sebuah papan mainan yang memuat gambar peninggalan sejarah Indonesia.

2) Media pembelajaran tiga dimensi (3D)

Media pembelajaran tiga dimensi yaitu media yang dapat dilihat dari arah mana saja, dan mempunyai panjang, lebar dan tebal, seperti globe, miniatur suatu objek yang bukan gambar, foto ataupun lukisan, model, diorama.

3) Media pandang diam

Media pandang diam merupakan media yang menggunakan proyeksi yang hanya menampilkan gambar diam (tidak bergerak) pada layar, seperti foto, tulisan, dan gambar binatang.

4) Media pandang gerak

Media pandang gerak merupakan media yang menggunakan media proyeksi yang dapat menampilkan benda bergerak pada gambar, termasuk media televisi, film, video recorder.

b. Klasifikasi Berdasarkan Unsur Pokoknya

Berdasarkan unsur pokok atau indera yang dirangsang, media pembelajaran diklasifikasi menjadi tiga macam, yakni media visual, media audio dan media audio visual. Berikut penjelasan dari tiga macam media tersebut.

1) Media audio

Media penghasil bunyi, sehingga media ini hanya dapat didengar. seperti radio, tape recorder.

2) Media visual

Media ini berupa gambar yang menunjukkan sesuatu yang dapat dilihat, sehingga media ini hanya dapat dilihat. Media ini dapat berupa media visual dua dimensi tidak transparan, media dua dimensi papan, media dua dimesi transparan dan tiga dimensi. Berdasarkan klasifikasi unsur pokoknya, media KODASE masuk dalam media visual, karena media ini memuat gambar tentang peninggalan sejarah kerajaan hindu, budha, dan islam yang dapat dilihat dan tidak terdapat suara.

3) Media audio-visual

Media yang dapat menghasilkan gambar dan suara, sehingga media ini dapat didengar dan dapat dilihat gambarnya, seperti video, film, dan televisi.

c. Klasifikasi Media Berdasarkan Pengalaman Belajar

Menurut Thomas dan Sutjono mengklasifikasikan media pembelajaran menjadi tiga kelompok yaitu.

1) Pengalaman melalui informasi verbal

Pengalaman informasi verbal merupakan pengalaman yang berupa kata-kata lisan yang diucapkan oleh peserta didik, termasuk rekaman kata-kata dari media perekam dan kata-kata yang ditulis maupun dicetak,

seperti bahan cetak, radio, tape recorder. Media KODASE (Kocok Dadu Sejarah) memberikan pengalaman informasi verbal pada peserta didik hambatan pendengaran, karena media ini berisi gambar tentang peninggalan sejarah kerajaan hindu, budha, dan islam.

2) Pengalaman melalui media nyata

Pengalaman media nyata berupa pengalaman langsung dalam suatu peristiwa atau objek sebenarnya di lokasi, seperti kegiatan jual beli di pasar, menanam tumbuhan di hutan, dsb.

3) Pengalaman melalui media tiruan

Pengalaman media tiruan berupa media tiruan atau odell dari suatu objek, peristiwa, proses, atau benda. Tiruan tersebut bisa berwujud model, prototipe, proses simulasi, sandiwara, dsb. Seperti globe untuk model tiruan bumi, bermain peran jual beli, miniatur candi Borobudur, dsb.

d. Klasifikasi Berdasarkan Penggunaan

1) Berdasarkan jumlah pengguna

- Media pembelajaran yang penggunaannya secara individual yaitu: kelas atau laboratorium elektronik, media oto-instruktif, kotak unit pengajaran.
- Media pembelajaran yang penggunaannya secara berkelompok/kelas, seperti film, slides, dan media proyeksi lainnya.

- Media pembelajaran yang penggunaannya secara masal, misalkan televisi, radio, film, dan slide.

Berdasarkan jumlah penggunaannya, media pembelajaran KODASE merupakan media pembelajaran yang penggunaannya berkelompok. Karena media KODASE hanya dapat digunakan sampai dengan tujuh orang dalam penggunaannya.

2) Berdasarkan cara penggunaannya

- Media tradisional atau konvensional, rotation (gambar berseri), ritatoon (simbol-simbol grafis), dll. Media ini meliputi semua media pembelajaran dan bahan sumber belajar yang bisa digunakan oleh guru mengajar di kelas, di laboratorium, di luar kelas. Media ini sangat mudah didapatkan bahkan mudah untuk dibuat, sehingga media ini dapat digunakan di sekolah manapun. Media KODASE (Kocok Dadu Sejarah) merupakan media konvensional, karena media ini dapat digunakan di dalam kelas oleh peserta didik bersama dengan guru.
- Media modern atau kompleks, seperti komputer, laptop, proyektor yang dapat diintegrasikan dengan media-media elektronik lainnya.

3. Kegunaan Media Pendidikan dalam Proses Belajar Mengajar

Kegunaan media pendidikan proses belajar mengajar secara umum menurut Sadiman adalah sebagai berikut:⁸

- 1) Memperjelas penyajian pesan agar tidak teralu bersifat verbalistis, yaitu penyajian penyampaian pesan tidak dengan menggunakan tertulis atau lisan saja tetapi dapat berupa visual, audio, dan juga audio-visual. Media KODASE (Kocok Dadu Sejarah) memuat foto dan juga materi yang berupa tulisan sehingga media pembelajaran ini dapat dikatakan media yang penyajian pesannya tidak hanya berupa tulisan saja.
- 2) Mengatasi keterbatasan ruang, waktu dan daya indera, seperti:
 - a. Objek yang teralu besar: dapat digantikan dengan replika benda, gambar, atau film. Pada media KODASE (Kocok Dadu Sejarah) mengganti objek yang teralu besar seperti candid an masjid dengan gambar.
 - b. Objek yang kecil seperti organ pernafasan pada serangga, dapat dibantu dengan proyektor mikro, film, bingkai atau gambar;
 - c. Gerak yang teralu cepat atau lambat, dapat dibantu dengan *timelapse* atau *high-speed photography*

⁸ Arif S. Sadiman. *Op.cit*, P. 17-18

- d. Kejadian atau peristiwa masa lalu bias ditampilkan kembali dengan rekaman film, video dan foto
 - e. Objek yang terlalu kompleks seperti mesin – mesin atau kendaraan dapat disajikan dengan model atau replika.
 - f. Konsep yang terlalu luas seperti gunung, gempa bumi atau iklim, dapat divisualisasikan dalam bentuk gambar, film, atau film bingkai.
- 3) Penggunaan media pembelajaran secara benar, tepat dan bervariasi dapat mengatasi sifat pasif (seperti diam di kelas, memperhatikan dan mendengarkan) peserta didik. Dalam situasi ini media pembelajaran khususnya media KODASE (Kocok Dadu Sejarah) berguna untuk:
- a. Menimbulkan kegairahan atau keinginan belajar peserta didik;
 - b. Meningkatkan interaksi langsung antara peserta didik dengan lingkungannya dan kenyataan;
 - c. Meningkatkan kemampuan belajar konstruktivisme pada peserta didik menurut minatnya.
- 4) Adanya kemampuan yang berbeda dan sifat yang unik dari setiap peserta didik. Sedangkan kurikulum dan materi ditentukan sama untuk setiap peserta didik. Hal tersebut juga terjadi pada peserta didik hambatan pendengaran dalam belajar pelajaran IPS khususnya

materi peninggalan sejarah kerajaan hindu, budha, dan islam. Dalam hal ini media pembelajaran dapat memberikan manfaat:

- a. Setiap peserta didik diberikan rangsangan pembelajaran yang sama
- b. Mempersamakan pengalaman
- c. Menimbulkan persepsi yang sama.

4. Kriteria Pemilihan Media

Pentingnya memperhatikan kriteria-kriteria dalam memilih media pembelajaran yang tepat, agar media yang digunakan sesuai dengan proses pembelajaran yang berlangsung. Kriteria- kriteria pilihannya sebagai berikut⁹.

a. Kesesuaian dengan tujuan penggunaan media

Pemilihan media harus didasarkan dengan kegunaannya sebagai bahan instruksional, informasi, ataukah hiburan. Sehingga media dapat didisain untuk mencapai tujuan pembelajaran seperti sesuai dengan standar kompetensi (kompetensi inti), kompetensi dasar, bahan ajar, dsb. Namun jika bertujuan sebagai kepentingan informasi, media tersebut harus dapat menarik dan tepat sasaran. Begitu juga jika bertujuan untuk hiburan, media harus memiliki nilai edukatif dan berisi informasi namun dapat menghibur. Pada media KODASE (Kocok Dadu

⁹ Kasimin, dkk, *Op.cit*, P.166

Sejarah) merupakan media yang berupa permainan namun memiliki nilai edukatif dan menghibur peserta didik hambatan pendengaran.

b. Kategori tujuan pembelajaran yang ingin dicapai meliputi aspek-aspek :

1. Kognitif: berdasarkan pengetahuan faktual yang empiris (pengalaman). Nilai kognitif yang diberikan pada media KODASE adalah pengetahuan akan peninggalan sejarah Indonesia khususnya pada masa peninggalan hindu, budha dan islam
2. Afektif: dalam penggunaan media, peserta didik dapat menggunakan perasaan dan emosi. Aspek afektif yang diberikan adalah sikap kejujuran, kerjasama, kedisiplinan serta kesabaran.
3. Psikomotor: penggunaan media harus berhubungan dengan aktivitas fisik. Aspek psikomotor pada media KODASE ini adalah peserta didik hambatan pendengaran dapat menunjukan peta dari daerah tempat peninggalan sejarah Indonesia itu berada.

c. Sasaran

Pemilihan media harus tepat sasaran dengan memperhatikan karakter, jumlah, latar belakang, dan motivasi dari penggunaannya. Sehingga media ini tidak dibuat dengan percuma.

d. Waktu

Penyediaan media pembelajaran, harus menggunakan panjang waktu yang digunakan dalam pembuatan dan penyajiannya. Sehingga media ini dapat diselesaikan tepat waktu dengan sesuai materi yang diajarkan.

Bahkan lebih baik jika jauh-jauh hari sebelum media tersebut digunakan, sehingga memiliki jeda waktu untuk memperbaiki media. Penyajian media, harus memperhatikan lamanya waktu proses pembelajaran, sehingga dalam menggunakan media ini, tidak memakan waktu lama.

e. Ketersediaan

Ketersediaan peralatan dan hal-hal teknis lain yang ada di tempat belajar menjadi salah satu kriteria pemilihan media pembelajaran yang tepat. Jika tidak, media yang dipilih tidak akan bermanfaat dengan maksimal, karena kurang dukungan ketersediaan peralatan atau hal-hal lainnya yang berkaitan dengan media pembelajaran yang dipilih.

f. Biaya

Biaya harus diperhatikan dalam memilih media pembelajaran yang tepat. Karena dalam memilih media pembelajaran harus memperhatikan anggaran yang telah disediakan. Sebaiknya jika memiliki anggaran yang rendah, pilihlah media tanpa mengurangi fungsi dari media pembelajaran tersebut yang bertujuan untuk mencapai tujuan pembelajaran.

g. Karakteristik media

Setiap media pembelajaran pasti memiliki kelemahan dan kelebihan. Namun, semua media pembelajaran tentu memiliki fungsi dalam kegiatan pembelajaran walaupun sedikit. Oleh karena itu, dalam memilih media harus mampu mengenali karakteristik berbagai media sehingga dapat memilih media yang tepat untuk digunakan dalam kegiatan pembelajaran.

h. Mutu teknis

Pada pengembangan media, harus memenuhi persyaratan teknis tertentu baik berupa gambar, foto, film, atau slide. Misalkan, media visual seperti slide harus memenuhi syarat seperti slide harus jelas dan informasi yang disampaikan tidak terganggu oleh latar belakang slide atau unsur-unsur lainnya dalam latar belakang slide.

B. Kognitif

1. Pengertian Kognitif

Kognitif menurut Gagne yang dikutip oleh Jamaris adalah proses yang terjadi secara internal di dalam pusat susunan saraf pada waktu manusia berpikir¹⁰. Sehingga ketika terjadi proses didalam susunan saraf manusia, saat itu juga manusia dapat berfikir. Martini Jamaris berpendapat bahwa teori kognitif menekankan pada peranan struktur ingatan dan pengetahuan atau *schemata* dalam proses penerimaan, pemerosesan penyimpanan, pemanggilan kembali informasi yang telah ada pada skemata atau tidak dapat dipanggil kembali skemata yang telah ada pada memori atau lupa.

¹⁰ Martini, Jamaris, *Orientasi Baru dalam Psikologi Pendidikan*, (Jakarta : Yayasan Penamas Murni, 2010) P. 173

Santrock berpendapat bahwa kognitif merupakan perubahan dalam pemikiran, kecerdasan, dan bahasa anak¹¹. Sehingga dalam proses perkembangan kognitif memungkinkan anak dalam mengingat, memecahkan masalah, dan menyusun strategi yang kreatif. Jadi, dalam proses perkembangan kognitif anak diajarkan untuk memecahkan masalah, menyusun strategi, bertutur kata, dan sebagainya.

Piaget berpendapat bahwa kognitif merupakan kemampuan anak secara aktif dalam membangun pemahaman tentang dunia dan melalui empat tahap perkembangan kognitif yaitu tahap sensorimotor, tahap praoperasional, tahap operasional konkret, dan tahap operasional formal.¹² Sehingga ketika terjadi perkembangan pada pemahaman tentang dunia ini, seseorang harus melewati empat tahapan yang telah ditentukan. Sedangkan menurut Burner¹³, Kognitif merupakan kemampuan berpikir seseorang yang berlangsung setahap demi setahap.

Pendapat dari beberapa ahli yang telah diuraikan dapat disimpulkan bahwa kognitif merupakan kemampuan seseorang dalam membangun pemahaman tentang dunia dengan melibatkan proses susunan saraf pusat, sehingga seseorang individu dapat menerima, pemerosesan, menyimpan, dan mengingat suatu informasi tentang dunia melalui indra yang disampaikan ke susunan saraf pusat dan berkembang

¹¹ John W. Santrock, *Psikologi Pendidikan*, (Jakarta: Jakarta Putra Grafika, 2004). P.41

¹² Martini Jamaris, *op.cit*, P.177

¹³ Matini, Jamaris.*Op.Cit*.P. 180

secara bertahap sesuai dengan usia dan pengalamannya dengan lingkungannya. Pada media KODASE (Kocok Dadu Sejarah) ini, dapat menstimulus kemampuan peserta didik hambatan pendengaran dengan membangun pemahaman dari gambar, warna, dan informasi tulis.

2. Perkembangan kognitif

Tabel 1
Perkembangan kognitif menurut Piaget¹⁴

Usia	Tahap
0 – 2 tahun	Tahap 1 sensorimotor Bayi akan membangun pemahaman dunia dengan mengoordinasikan pengalaman indrawi dan tindakan fisik. Bayi mulai melangkah maju dari tindakan instingtual dan reflektif saat baru saja lahir ke pemikiran simbolis menjelang akhir tahap ini.
2 – 7 tahun	Tahap Pra-operasional Anak mulai menginterpretasikan dunia dengan kata dan gambar. Kata dan gambar ini merefleksikan peningkatan pemikiran simbolis dan melampaui koneksi informasi

¹⁴ John W. Santrok, *Perkembangan Anak*, (Jakarta :Erlangga, 2007), P.246

	indrawi dan tindakan fisik.
7-11 tahun	Tahap Operasional Konkrit Anak mampu bernalar secara logis tentang kejadian-kejadian konkret dan mampu mengklasifikasi objek ke dalam kelompok yang berbeda-beda
11 tahun – dewasa	Tahap Operasional Formal Remaja berpikir secara lebih abstrak, idealistis, dan logis.

Ditinjau dari perkembangan kognitif menurut Piaget, perkembangan kognitif objek peneliti baru pada tahap pra-operasional walaupun usia peserta didik hambatan pendengaran sudah lebih dari 7 tahun. Hal ini disebabkan karena adanya disfungsi pada pendengaran sehingga perkembangan kognitifnya lebih lama dibanding peserta didik yang bisa mendengar. Oleh karena itu, media KODASE (Kocok Dadu Sejarah) dianggap tepat karena berisi tentang gambar yang berisi informasi tentang peninggalan sejarah indonesia pada masa kerajaan hindu, budha, dan islam.

Vygotsky berpendapat bahwa perkembangan kognitif menggunakan pendekatan developmental. Artinya memahami fungsi kognitif anak dengan memeriksa asal-usul serta transformasinya dari bentuk awal ke bentuk

selanjutnya¹⁵. Sehingga menurut Vygotsky dalam perkembangan kognitif memiliki konsep *zone of proximal development (ZPD)*.

Zone of Proximal Development (ZPD) adalah serangkaian tugas yang terlalu sulit dikuasai oleh anak, sehingga membutuhkan bantuan dari orang yang lebih dewasa untuk memahami tugas tersebut¹⁶. Batas bawah ZPD adalah penyelesaian tugas yang dapat dilakukan seorang diri. Batas atasnya adalah tanggung jawab atau tugas tambahan yang membutuhkan bantuan dari instruktur dalam menyelesaikannya. Konsep yang terkait erat dengan ZPD adalah konsep *Scaffolding*.

Scaffolding merupakan tingkatan perubahan tingkatan dukungan, yaitu saat anak diberi tugas baru anak akan diberikan pendampingan oleh orang yang ahli dalam tugas tersebut. Setelah kemampuan anak meningkat, maka pendampingan akan mulai dikurangi¹⁷. Dalam kegiatan *scaffolding* ini, komunikasi sangat dibutuhkan, sehingga kemampuan bahasa sangat mempengaruhi peningkatan kompetensi anak.

Bahasa dan pemikiran merupakan alat *scaffolding*. Dalam proses *scaffolding* anak diberi informasi dari dasar dan secara perlahan anak diberi informasi yang lebih tinggi dan cara berfikir tingkat tinggi sehingga dalam proses ini bahasa dan komunikasi sangat diperlukan. Selain itu dalam proses

¹⁵ John Santrock, *op.cit*, P. 60

¹⁶ John W, Santroc, *Op.cit*. P. 264

¹⁷ Ibid, P. 265

scaffolding, setelah diberi stimulasi yang mendasar, anak bisa mengembangkan kemampuan berfikir dengan caranya tersendiri.

Proses perkembangan kognitif menurut Burner terdapat tiga tahap, yaitu: (1) *enactive representation*, (2) *iconic representation*, (3) *symbolic representation*¹⁸. *Enactive Representation* merupakan proses membangun kemampuan kognitif melalui pengalaman empirik atau pengalaman nyata. *Iconic Representation* kemampuan manusia dalam menyimpan pengalaman empirik di dalam ingatannya. Biasanya anak sudah bisa menyebutkan nama benda dan peristiwa yang ditampilkan melalui gambar. *Symbolic Representation* merupakan kemampuan manusia dalam memahami konsep dan peristiwa yang disajikan melalui bahasa. Biasanya pada tahap ini, anak sudah dapat berfikir abstrak.

Media KODASE (Kocok Dadu Sejarah) ini dibuat berdasarkan perkembangan kognitif dari Piaget yang mana pada tahap kedua kognitif anak sedang berkembang pada menginterpretasikan dunia tentang dengan gambar dan kata yang peserta didik hambatan pendengaran baca dan lihat.

¹⁸ Martini Jamaris, *Op.cit.*P181

C. Hambatan Pendengaran

1. Pengertian Hambatan Pendengaran

Hambatan Pendengaran mengacu pada suatu keadaan seseorang dengan gangguan pendengaran mulai dari ringan sampai berat yang dapat mempengaruhi satu atau kedua telinganya, dan menyebabkan kesulitan dalam mendengar percakapan. Namun hambatan pendengaran dapat dibantu dengan alat bantu dengar, implant koklea dan alat – alat bantu yang lainnya (WHO). WHO juga menyatakan bahwa hambatan pendengaran dengan gradasi ringan dan sedang dapat berkomunikasi dengan lisan, namun hambatan pendengaran yang berat biasanya lebih sering menggunakan bahasa isyarat untuk komunikasi¹⁹. Dalam pengertian WHO mengacu pada hambatan komunikasi yang ditimbulkan karena adanya gangguan pendengaran yang dialaminya. Pada hambatan pendengaran yang masih memiliki sisa pendengaran, biasanya masih dapat berkomunikasi secara lisan. Namun, pada hambatan pendengaran yang tidak memiliki sisa pendengaran, biasanya sulit untuk berkomunikasi secara lisan, biasanya berkomunikasi dengan tulisan.

Menurut IDEA, yang dikutip oleh Samuel Kirk, hambatan pendengaran berat merupakan gangguan pendengaran yang cukup berat karena anak tidak dapat memproses informasi linguistik melalui pendengarannya, bahkan ketika menggunakan alat bantu. Gangguan

¹⁹ . <http://www.who.int/mediacentre/factsheets/fs300/en/> (diakses tanggal 23 April 2015)

pendengaran ini juga berdampak buruk pada kinerja pendidikan peserta didik. Sedangkan hambatan pendengaran adalah penurunan kemampuan mendengar yang mungkin permanen atau fluktuasi dan mempengaruhi pada kinerja pendidikan peserta didik, namun, masih dapat memproses informasi linguistik melalui sisa-sisa pendengarannya²⁰. Pada pernyataan dari IDEA mengacu pada hasil kinerja peserta didik. Adanya gangguan pendengaran, membuat peserta didik dengan hambatan pendengaran mengalami gangguan dalam memproses informasi linguistic dengan pendengarannya. Sehingga dapat mengganggu hasil belajar peserta didik.

Individu dengan hambatan pendengaran menurut Moores terbagi menjadi dua spesifikasi. Spesifikasi yang pertama adalah hambatan pendengaran yaitu seseorang yang memiliki masalah dalam pendengarannya tetapi masih dapat diharapkan untuk mengembangkan kemampuan komunikasi dengan menggunakan alat bantu dengar, mereka dapat mengerti percakapan dan untuk perkembangan kemampuan bicara dan bahasanya seimbang. Spesifikasi yang kedua yaitu hambatan pendengaran berat. Hambatan pendengaran berat adalah seseorang yang memiliki masalah dalam pendengaran yang tergolong berat dan

²⁰ Samuel Kirk, James. J. Gallagher, dkk, *Educating Exceptional Children Ed. 12th*, (USA, Houghton Mifflin Harcourt, 2009), P. 329

tidak dapat memahami percakapan lisan.²¹ Hambatan pendengaran dapat dibantu dengan alat bantu dengar, sehingga penyandanganya dapat memahami percakapan. Namun, ada kasus dimana hambatan pendengaran tersebut tidak dapat dibantu dengan alat bantu dengar untuk memaksimalkan fungsi dari sisa-sisa pendengarannya. Sehingga pada kasus ini, penyandanganya sulit memahami percakapan lisan.

Aleen juga menyatakan bahwa hambatan pendengaran ringan terbagi menjadi dua yaitu, hambatan pendengaran berat dan hambatan pendengaran. Hambatan pendengaran berat merupakan kehilangan pendengaran yang berat dimana seorang individu tidak dapat memproses bahasa lisan bahkan dengan alat bantu dengar. Sedangkan hambatan pendengaran adalah gangguan pendengaran yang lebih rendah dari tuli, tetapi tetap memiliki pengaruh pada sosial, kognitif, dan perkembangan bahasa.²² Pendapat tentang hambatan pendengaran yang dipaparkan oleh Eillen, menitik beratkan pada efek dari hambatan pendengaran. Efek dari hambatan pendengarannya yaitu sosial, kognitif, dan perkembangan bahasa.

Pengertian dari tuli juga dikemukakan oleh Moores yang dikutip dari buku Pengantar Pendidikan Luar Biasa yaitu, seseorang yang mengalami ketidakmampuan mendengar (biasanya pada tingkat 70 db atau lebih) yang

²¹ Ronald L. Taylor dan Les Sternberg, *Exceptional Children: Integrating Research and Teaching*, (New York, Springer Verlag, 1989), P.316

²² K.Eileen Aleen dan G. Lynn E. Coudery, *The Exceptional Child: Inclusion in Early Childhood Educating Ed. 6th*, (USA, Delmar, 2006), P. 147

menghambat pemahaman bicara melalui pendengarannya dengan atau tanpa alat bantu dengar, sedangkan seseorang yang kurang dengar adalah seseorang yang mengalami ketidakmampuan mendengar sehingga mengalami kesulitan, namun tidak menghambat pembicaraan melalui pendengarannya, tanpa atau dengan menggunakan alat bantu. Sehingga orang yang mengalami kurang dengar masih memiliki kecakapan untuk memahami pembicaraan melalui sisa pendengaran ataupun membaca bibir, sedangkan yang tuli mengalami gangguan pada pemahaman pembicaraan.²³

Penjelasan-penjelasan hambatan pendengaran diatas, dapat disimpulkan bahwa, hambatan pendengaran adalah seorang individu yang teridentifikasi memiliki gangguan pendengaran yang mencakup seluruh gradasi dari ringan, sedang, dan berat, yang dapat mengakibatkan pada kemampuan kognitif, sosial dan perkembangan bahasa, sehingga individu dengan hambatan pendengaran ini sangat memerlukan penyesuaian khusus terhadap lingkungan masyarakat. Selain itu, objek yang dipilih peneliti adalah peserta didik hambatan pendengaran baik yang berat maupun yang ringan, yang menggunakan alat bantu dengar ataupun tidak, yang terpenting peserta didik tersebut telah memiliki bahasa dan dapat membaca.

²³ Wardani, *Pengantar Pendidikan Luar Biasa*, (Jakarta : Universitas Terbuka, 2010) P. 5.4

2. Klasifikasi Penyebab Hambatan pendengaran

a. Berdasarkan daerah terjadinya kerusakan dari sistem penengaran

1. Hambatan Pendengaran Konduktif

Hambatan pendengaran konduktif ini, melibatkan masalah pada konduksi atau transmisi, getaran suara ke bagian dalam telinga. Sehingga gelombang suara tidak dapat disalurkan kepada syaraf penerima suara ke dalam telinga²⁴. Hal ini menghasilkan komplikasi pada telinga bagian luar atau tengah.

2. Hambatan Pendengaran Sensoris

Hambatan pendengaran sensoris ini terjadi karena kerusakan pada koklea, sedangkan saraf pendengaran mengalami penurunan fungsi yang disebabkan karena kelainan jalur pada saraf pendengaran.

3. Hambatan Pendengaran Campuran

Hambatan pendengaran campuran ini terjadi kerusakan telinga pada bagian luar/tengah dengan telinga dalam/saraf pendengaran.²⁵ Sehingga kerusakan telinga ini terjadi pada dua tempat.

²⁴ *Ibid*, P. 320

²⁵ *Op.cit*, P. 5.8

b. Klasifikasi Hambatan Pendengaran Berdasarkan Waktu Terjadinya²⁶

1. Hambatan Pendengaran Prabahasa (*Prelingual Deafness*)

Hambatan Pendengaran Prabahasa adalah hambatan pendengaran yang terjadi saat sebelum kemampuan bahasa dan bicara berkembang. Sehingga bahasa dan oral seseorang belum terbentuk tetapi fungsi input dari bahasa berkurang.

2. Hambatan Pendengaran Pascabahasa (*Post Lingual Deafness*)

Hambatan pendengaran Pascabahasa adalah hambatan pendengaran yang terjadi beberapa tahun setelah kemampuan bicara dan bahasa berkembang. Sehingga individu tersebut sudah pernah mengenal bahasa dan sudah pernah merasakan mendengar bahasa, jadi individu tersebut sudah memiliki bahasa walaupun sedikit.

3. Fungsi Penglihatan Peserta Didik Hambatan Pendengaran

Para pakar umumnya mengakui, bahwa pendengaran dan penglihatan merupakan indra yang amat penting, disebabkan kedua indra tersebut memiliki fungsi yang besar dalam membantu setiap aktivitas manusia dibandingkan indra yang lainnya. Oleh karena itu kedua jenis indra itu disebut *dwitunggal*. Ketika salah satu dari kedua indra tersebut disfungsi, maka berdampak pada fungsi indra yang lainnya.

²⁶ Ibid, P. 58

Keadaan ini, seperti yang dialami dengan peserta didik hambatan pendengaran. Karena adanya hambatan pada indra pendengaran, maka mata berfungsi sebagai indra penglihatan yang memiliki alternative utama sebelum yang lainnya. Peranan penglihatan, selain sebagai sarana memperoleh pengalaman persepsi visual, sekaligus sebagai persepsi auditif peserta didik hambatan pendengaran. Dengan demikian, peserta didik dengan hambatan pendengaran sangat tergantung pada indra penglihatan.²⁷ Media KODAE (Kocok Dadu Sejarah) ini berisi gambar yang mana dapat memaksimalkan indra penglihatannya dan dapat memperoleh pengalaman persepsi visual peserta didik hambatan pendengaran.

4. Karakteristik Hambatan Pendengaran

a. Berbicara

Peserta didik dengan hambatan pendengaran, memiliki karakter berbicara yang tidak teratur atau kata – kata sering terbalik dan kurang sesuai dengan kaidah yang ada di masyarakat, misalkan rumah sakit menjadi sakit rumah. Karena adanya hambatan pada penengarannya, sehingga peserta didik dengan hambatan pendengarannya mengalami masalah dalam proses pembelajaran intonasi dan ujaran dalam berbicara. Dalam berkomunikasi dengan orang dengar, biasanya peserta

²⁷ Mohammad Efendi, *Pengantar Psikopedagogig Anak Berkelainan*, (Jakarta, Bumi Aksara, 2006), P. 73 - 75

didik dengan hambatan pendengaran ini, menatap dengan tajam oral atau ujaran lawan bicara.

b. Karakteristik Bahasa

Bahasa merupakan hal yang terpenting dalam berkomunikasi. Peserta didik dengan hambatan pendengaran ini, biasanya mengalami masalah dalam kosakata. Masalah dalam kosakata ini disebabkan karena kurangnya pengalaman peserta didik dalam mendengar dan menggunakan kosakata. Selain kosakata, peserta didik dengan hambatan pendengaran memiliki kesulitan dengan sintaks (urutan kata) dan morfologi. Karena adanya masalah dalam bahasa pada peserta didik hamabatan pendengaran, media KODASE (Kocok Dadu Sejarah) menggunakan bahasa yang sederhana namun jelas sehingga peserta didik hamabatan pendengaran dapat memahami materi yang terkandung di dalam media pembelajaran tersebut.

c. Karakteristik Akademik

Akademik peserta didik dengan hambatan pendengaran biasanya tertinggal dengan anak pada umumnya dikarenakan masalah dalam pendengarannya. Sebagian besar peserta didik dengan hambatan pendengaran mengalami kesulitan dalam semua bidang akademik terutama membaca dan matematika (ASHA)²⁸.

²⁸ *Ibid*, P.316

Masalah dalam akademik pada peserta didik dengan hambatan pendengaran ini, bukan dikarenakan kemampuan mereka yang rendah. Namun, karena masalah pada pendengaran mereka. Sehingga perkembangan akademik peserta didik dengan hambatan pendengaran mengalami keterlambatan daripada peserta didik pada umumnya.

5. Strategi Pemilihan Media Pembelajaran Adaptif untuk Hambatan Pendengaran

Menurut Mulyeni dan Caryoto, peserta didik hambatan pendengaran memiliki keterbatasan dalam berbicara dan mendengar. Media pembelajaran yang cocok untuk peserta didik hambatan pendengaran adalah media visual dan cara menerangkan dengan bahasa bibir atau gerak bibir.²⁹ Dengan demikian, media yang tepat untuk peserta didik dengan hambatan pendengaran dengan adanya visualisasi pada media pembelajaran tersebut. Visualisasi pada media KODASE (Kocok Dadu Sejarah) dengan gambar tentang peninggalan sejarah kerajaan hindu, budha, dan islam yang dapat dilihat peserta didik hambatan pendengaran. Selain itu, penjelasan pada media pembelajaran tersebut dibantu oleh

²⁹ Melmuyani, Nani dan Caryoto, *Media Pembelajaran Adaptif bagi Anak Berkebutuhan Khusus*, (Bandung: Luxima, 2013) P.67

penjelasan dengan tulisan pada kartu di dalam media dan melalui gerak bibir.

D. Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS)

1. Pengertian Ilmu Pengetahuan Sosial

Ilmu Pengetahuan Sosial merupakan suatu program pendidikan di Indonesia yang dikembangkan dari Negara barat. Di Negara – Negara tersebut, Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) disebut dengan nama “ *Social Studies*” dan Social “*Science Education*”. Di Indonesia IPS diajarkan dari jenjang sekolah dasar sampai menengah baik SMP, SMK, maupun SMA dengan penjurusan Ilmu pengetahuan social. IPS dikembangkan secara terintegrasi dengan mengambil konsep-konsep esensial dari cabang ilmu social dan humaniora (hubungan sesama manusia). IPS juga mengkaji fenomena dan masalah-masalah yang ada di masyarakat.

IPS mengikuti cara pandang yang bersifat terpadu dari sejumlah disiplin ilmu seperti; geografi, ekonomi, ilmu politik, ilmu hukum, sejarah, antropologi, psikologi, sosiologi, dsb. Hal ini juga, sama seperti yang disampaikan oleh *National Council for Social Studies* (NCSS) melalui pengertian *Social Studies*:

“Social Studies are the integrated study of the social sciences and humanities to promote civic competence. Within the school program, social studies provides coordinated, systematic study drawing upon such disciplines as anthropology, archaeology, economics, geography, history, law, philosophy, political science, psychology, religion, and sociology, as well as appropriate content from the humanities, mathematics, and the natural science. The

primary purpose of social studies is to help young people develop the ability to make informed and reasoned decision for the public good as citizen of a culturally diverse, democratic society in an interdependent".³⁰

Ilmu Sosial adalah pelajaran yang terintegrasi dari ilmu-ilmu sosial dan humaniora untuk meningkatkan kemampuan kewarganegaraan. Dalam program sekolah, ilmu sosial disediakan dengan ilmu yang terkoordinasi dari beberapa disiplin ilmu seperti antropologi, arkeologi, ekonomi, geografi, sejarah, hukum, filsafat, ilmu politik, psikologi, agama, dan sosiologi, serta konten yang sesuai dengan humaniora, matematika, dan ilmu pengetahuan alam. Tujuan utama dari penelitian sosial adalah untuk membantu mengembangkan kemampuan kaum muda untuk membuat keputusan yang beralasan untuk kepentingan bersama sebagai warga Negara dari masyarakat demokratis yang beraga dalam budaya yang interpedent.

Jadi, NCSS menyatakan bahwa ilmu sosial merupakan ilmu yang terintegrasi dari ilmu yang memiliki sifat sosial, hubungan masyarakat, alam, hubungan dengan bumi, dengan sesama manusia dan dengan ilmu pasti. Ilmu sosial diajarkan di sekolah agar peserta didik mampu mengembangkan kemampuan membuat keputusan untuk kepentingan bersama, seperti membuat keputusan dalam politik, hukum, dalam menganalisa gunung api, menganalisa cuaca, membuat peraturan.

³⁰ Gayne Mindes, *Teaching Young Children Social Studies*, (USA, Praeger, 2006), P.3

Sardiyo dalam buku Pendidikan IPS di Sekolah Dasar menyebutkan bahwa Ilmu Pengetahuan Sosial adalah semua bidang ilmu yang berkenaan dengan manusia dalam konteks sosialnya atau dengan kata lain semua bidang ilmu yang mempelajari manusia sebagai anggota masyarakat.³¹ Dalam konteksnya, IPS dapat membimbing peserta didik untuk mengenal lingkungan sosialnya. Karena kehidupan sosial peserta didik tidak hanya sebatas di sekolah saja. Namun pada lingkungan rumah, di masyarakat, diharapkan peserta didik mampu bersosialisasi.

Pendapat yang sedikit berbeda yang dipaparkan oleh Dahrendorf yang dikutip dari buku Pengantar Ilmu Sosial. Ilmu sosial merupakan suatu konsep yang ambisius untuk mendefinisikan seperangkat disiplin akademik yang memberikan aspek-aspek kemasyarakatan manusia. Ilmu sosial ini juga mencakup sosiologi, antropologi, psikologi, ekonomi, geografi, social politik, bahkan sejarah walaupun sejarah termasuk satu sisi ilmu humaniora³². Ilmu sosial dalam pembelajarannya akan menjelaskan tentang semua disiplin ilmu yang terintergrasikan didalam ilmu pengetahuan sosial.

Social Studies is now generally applied to that phase of the curriculum in elementary schools which has a primary responsibility for

³¹ Sardiyo, Sugandi, Ischak, *Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial Di Sekolah Dasar*, (Jakarta, Universitas Terbuka, 2007) P. 122

³² Dadang Supardan, *Pengantar Ilmu Sosial: Sebuah Kajian Pendekatan Struktural*, (Jakarta, Bumi Aksara, 2008), P. 31

*helping pupils develop understandings, skills, and attitudes needed for intelligent living in a democratic society*³³.

Ilmu Sosial merupakan ilmu yang saat ini pada umumnya diterapkan kurikulum di sekolah dasar yang memiliki tanggung jawab utama untuk membantu peserta didik mengembangkan pemahaman, keterampilan, dan sikap yang diperlukan untuk hidup cerdas dalam masyarakat demokrasi. Pada dasarnya ilmu sosial memiliki tanggung jawab yang penting bagi peserta didik dalam kehidupan bermasyarakat. Sehingga ilmu sosial ini, diajarkan sejak sekolah dasar.

Ilmu Pengetahuan Sosial menurut Trianto merupakan integrasi dari berbagai cabang ilmu-ilmu sosial, seperti sosiologi, sejarah, geografi, ekonomi, politik, hukum, dan budaya³⁴. Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) merupakan pembauran dari disiplin ilmu yang bersifat sosial, hubungan masyarakat, yang berhubungan dengan bumi, dan masa lalu.

Setelah diuraikannya lima pengertian Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) dan ilmu sosial, dapat disimpulkan bahwa Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) adalah pengetahuan yang berasal dari integrasi disiplin ilmu sosial yang terkoordinasi, seperti antropologi, arkeologi, ekonomi, geografi, sejarah, hukum, filsafat, ilmu politik, psikologi, agama, dan sosiologi, serta konten yang sesuai dengan humaniora, yang saat ini telah diterapkan pada

³³ William B. Ragan dan John D. Mc Aulay, *Social Studies For Today's Children*, (New York, Appleceton Century Crofts, 1964), P. 5

³⁴ Trianto, *Model Pembelajaran Terpadu*, (Jakarta, Bumi Aksara, 2014), P.171

kurikulum sekolah dasar. Karena IPS memiliki tanggung jawab dan tujuan untuk mengembangkan kemampuan, pemahaman, keterampilan, dan sikap untuk mengambil keputusan untuk kepentingan bersama dan untuk hidup cerdas dalam masyarakat demokratis. Selain itu pelajaran IPS dipilih untuk media KODASE (Kocok Dadu Sejarah) ini, karena dalam pelajaran IPS mengandung materi yang dapat menumbuhkan sifat nasionalisme pada peserta didik hambatan pendengaran.

2. Tujuan Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS)

Tujuan utama dari IPS adalah untuk memperkaya dan mengembangkan kehidupan subyek pendidik, dengan mengembangkan kemampuan dalam lingkungannya dan melatih subjek didik untuk menempatkannya dalam masyarakat demokrasi, dimana mereka menjadikan negaranya tempat hidup yang lebih baik. Di Indonesia, pembelajaran IPS memiliki tujuan tersendiri, yaitu:

- a. Memberikan pengalaman yang berupa ilmu kemampuan untuk mengingat kembali atau mengenal ide-ide atau penemuan yang telah dialami dalam bentuk yang sama atau dialamu sebelumnya.
- b. Kemampuan untuk menemukan informasi yang tepat dan teknik dalam pengalaman seorang peserta didik untuk menolongnya memecahkan masalah-masalah baru atau menghadapi pengalaman baru.

- c. Pengembangan sikap-sikap, pengertian, dan nilai-nilai yang meningkatkan pola hidup demokratis dan menolong peserta didik mengembangkan filsafat hidupnya.³⁵

3. Karakteristik Pembelajaran IPS

Pembelajaran IPS memiliki karakteristik, yang membuatnya berbeda dengan pembelajaran lain. karakteristiknya adalah:

- a. IPS merupakan sebuah program pendidikan yang mengintergrasikan konsep-konsep ilmu sosial dan humaniora untuk tujuan pendidikan.
- b. IPS mengandung komponen keterampilan dasar yaitu :
 - Keterampilan berfikir intelektual
 - Keterampilan melakukan penyelidikan
 - Keterampilan akademik
 - Keterampilan sosial
- c. Program IPS tidak hanya mengacu pada satu bentuk atau tipe tertentu, karena IPS berisi materi atau bahan yang diorganisasikan. Dengan hal ini, IPS dapat berbentuk :
 - Subyek atau mata pelajaran tunggal
 - Suatu rangkaian dari panduanberbagai mata pelajaran

³⁵ Sukma Syam, *Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial*, (Jakarta, UNJ, 1999), P.19

- Sebagai suatu satuan atau topic permasalahan pokok
 - Sebagai sebuah proyek
 - Sebagai kegiatan untuk mencapai suatu pengalaman
- d. IPS mengarahkan pada pengenalan dan pemahaman yang lebih baik pada diri sendiri, fungsi, dan peranannya sebagai anggota masyarakat, anggota keluarga, warga Negara, dan warga dunia.
- e. Proses pembelajaran IPS bersifat dinamis, kritis, kontekstual dalam rangka mengantisipasi perubahan social dan lingkungan sebagai akibat dari perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi.
- f. IPS berhubungan dengan masalah keberadaan manusia dan hubungan antara manusia yang sudah terprogram sebagai bahan ajar.³⁶

E. Konsep Sejarah

1. Pengertian Sejarah

Sejarah merupakan komponen dari pembelajaran IPS. Sejarah menurut Yamin merupakan ilmu pengetahuan yang disusun atas hasil penyelidikan beberapa peristiwa yang dibuktikan dengan kenyataan.³⁷

Pada pendapatnya sejarah merupakan peristiwa yang telah terjadi

³⁶ *Ibid*, P.16

³⁷ Lif Khoiru Ahmadi, *Mengembangkan Pembelajaran IPS Terpadu*, (Jakarta, Prestasi Pustaka, 2011), P.66

beberapa waktu lalu dan peristiwa tersebut dapat dibuktikan dengan kenyataan seperti dengan benda peninggalan. Pendapat Yamin tentang sejarah, serupa dengan pendapat Sunnah dan Haas (1993) yang dikutip oleh Supardan yaitu, *"history is a chronological study that interprets and gives meaning events and applies systematic methods to discover to truth"*³⁸. (Sejarah adalah ilmu kronologis yang menafsirkan dan memberi arti peristiwa dan berlaku metode sistematis untuk menemukan kebenaran). Perlunya ditemukan kebenaran dari sejarah. Penemuan kebenaran pada sejarah ini penting dilakukan agar dapat memberikan arti pada peristiwa sejarah tersebut.

Namun, Arthur dan David berpendapat bahwa sejarah dapat didefinisikan menjadi.³⁹

- 1) *History is that branch of knowledge which has for its object the ascertaining, recording, and explaining of facts and events of the past.* (Sejarah adalah cabang ilmu yang memiliki objek yang untuk memastikan, rekaman, dan menjelaskan fakta dan peristiwa masa lalu)
- 2) *History is a systematic written account or narrative of facts and events of the past, which may vary in form from the simplest annals to*

³⁸ Dadang Supardan, *op.cit*, P. 287

³⁹ Arthur C. Bining dan David H. Bining, *Teaching The Social Studies In Secondary Schools Ed.3rd*, (New York, Tata McGraw-Hill, 1952), P. 4

the most complex tratis. (Sejarah merupakan ilmu sistematis yang tertulis atau berupa fakta narasi dari peristiwa masa lalu).

- 3) *The word "history" is also employed to designate the sum total of the events of the past and the little knowledge that we have about it, which is chiefly obtained from records.* (Kata "sejarah" juga digunakan untuk menunjukkan banyaknya jumlah peristiwa masa lalu dan sedikit pengetahuan yang dimiliki tentang hal itu, terutama yang diperoleh dari catatan)

Ketiga pengertian yang dipaparkan oleh Arthur dan David memiliki kesamaan yaitu tentang peristiwa masa lalu yang mana peristiwa tersebut dapat dibuktikan dengan catatan atau rekaman. Namun, ketiga pengertian tersebut memiliki perbedaan dari segi mengungkapkan fakta atau kebenaran pada sejarah. Pengungkapan fakta atau kebenaran sejarah dapat berupa rekaman, catatan, dan fakta tertulis. Sehingga dalam pembelajaran sejarah memiliki banyak materi yang perlu dipahami dan diingat.

Depdiknas menyatakan bahwa sejarah adalah sebagai ilmu mata pelajaran yang menanamkan pengetahuan dan nilai-nilai mengenai proses perubahan dan perkembangan masyarakat Indonesia dan dunia dari masa

lalu hingga kini⁴⁰. Dalam mata pelajaran, sejarah mempelajari perkembangan dari waktu ke waktu, sehingga peserta didik mampu mengetahui proses perkembangan dan perubahan Indonesia dan perubahan ini dapat dibuktikan dengan fakta.

Setelah diuraikannya empat pendapat tentang sejarah, dapat disimpulkan bahwa sejarah merupakan peristiwa yang terjadi dimasa lampau dan peristiwa tersebut data dibuktikan dengan kebenaran, kebenarannya dapat berupa catatan, tulisan, lisan, dan benda peninggalan. Pada pelajaran sejarah ini, peserta didik hambatan pendengaran belajar untuk mengetahui kejadian masa lalu dan peninggalan sejarah Indonesia khususnya materi peninggalan sejarah kerajaan hindu, budha, dan islam. Sehingga pada saat mempelajari sejarah dapat menumbuhkan sifat nasionalisme pada peserta didik hambatan pendengaran.

3. Tujuan Sejarah

Menurut Bourdilon Sejarah memiliki tujuan sebagai berikut:

- a. Memahami masa lalu dalam konteks masa kini
- b. Membangkitkan minat terhadap masa lalu yang bermakna

⁴⁰ Lif Khoiru Ahmadi, *op.cit*, P. 288

- c. Membantu memahami identitas diri, keluarga, masyarakat dan bangsanya
- d. Memperkenalkan pola pikir ilmiah para ilmuwan sejarah
- e. Memberikan pengetahuan dan pemahaman

4. Fungsi dan Kegunaan Sejarah

Keberadaan suatu ilmu yang dipelajari memiliki manfaatnya. Begitu pula dengan ilmu sejarah memiliki kegunaan yang berkaitan dengan kehidupan berbangsa dan bernegara. Kegunaannya sebagai berikut :

a. Edukatif

Kegunaan edukatif ini memberikan kearifan dan kebijaksanaan bagi yang mempelajarinya karena semangat yang terkandung pada pembelajaran sejarah adanya nilai kontekstual. Nilai kontekstual pada sejarah dapat dibuktikan dengan adanya fakta – fakta yang telah tersedia.

b. Instruktif

Kegunaan instruktif ini memberikan pelajaran mengenai keterampilan dan pengetahuan, seperti membuat replica candi Borobudur, membuat peta.

c. Inspiratif

Kegunaan inspiratif pada sejarah memberikan ide atau inspirasi bagi manusia masa sekarang. Contoh membuat strategi pertahanan dari pembaharuan strategi perang gerilya.

d. Rekreatif

Kegunaan rekreatif pada sejarah dikarenakan sejarah dapat menghadirkan kesenangan. Misalkan Borobudur merupakan peninggalan sejarah kerajaan Hindu, dalam pembelajaran sejarah, dapat mengunjungi tempat bersejarah.⁴¹

F. Warna

Warna dapat membantu merangsang anak, karena dengan warna anak bisa belajar untuk mengekspresikan diri. Warna juga bisa dijadikan alat komunikasi dengan anak untuk memudahkannya menanggapi bahasa. Warna cerah biasanya juga mengekspresikan perasaan gembira atau senang.⁴² Sehingga warna menjadi peran penting dalam perkembangan anak. Pemilihan warna pada pakaian, ruangan, dan media pembelajaran juga dapat mempengaruhi perasaan seorang anak, seperti warna merah

⁴¹ Lifkhoiru Ahmadi, *op.cit*, P.68

⁴² Warna Bisa Pengaruhi Psikologis Anak

<http://m.detik.com/health/read/2011/04/14/120159/1617042/warna-bisa-pengaruhi-psikologis-anak>

cerah dapat membuat seorang anak menjadi lebih termotivasi. Namun berikut arti warna yang lebih terperinci:

- a. Warna merah; mengimplikasikan passion, energi, bahaya, agresi, kehangatan, dan pusat perhatian. Warna merah bisa menstimulasi motivasi seorang anak.⁴³
- b. Warna oranye; warna ini memiliki arti muda, fun, serta kejangkauan.
- c. Warna kuning; memberi kesan percaya diri, positif pada pemikiran seseorang, dan juga menstimulasi konsentrasi.
- d. Warna hijau; warna yang menunjukkan kemurnian, menstabilkan keadaan dan menyejukan saraf, karna warna hijau initalu gelap dan tidak teralu terang.
- e. Warna biru; warna yang bisa menimbulkan rasa percaya diri, konsisten, tegas, dan konsentrasi. Namun biru bisa menimbulkan rasa keraguan juga.⁴⁴

Pemilihan warna pada media KODASE (Kocok Dadu Sejarah) adalah warna cerah, karena warna cerah dapat membawa perasaan senang pada peserta didik. Warna cerah yang dipilih merah, hijau, merah jambu, kuning, dan biru muda.

⁴³ Kenali Arti Warna Dibalik Warna www.idseducation.com

⁴⁴ Dampak Warna Dalam Kehidupan Sehar-hari www.gudangkesehatan.com/dampak-warna-dalam-kehidupan-sehari-hari/

G. Langkah – Langkah Penggunaan Media

Penggunaan media pembelajaran KODASE (Kocok Dadu Sejarah) ini yaitu dengan menyediakan tempat yang cukup untuk empat orang lalu membuka papan permainannya. Dalam proses pembelajaran terdapat langkah-langkah dan cara penggunaan KODASE (Kocok Dadu Sejarah), yaitu sebagai berikut:

- a. Siapkan tempat yang cukup untuk 3 - 6 peserta didik terlebih dahulu,
- b. Buka papan KODASE (Kocok Dadu Sejarah) ditengah-tengah ketiga peserta didik tersebut, rapikan kartu yang telah disiapkan.
- c. Pilihlah pion setiap peserta didik satu, dan siapkan dadu.
- d. Setelah sudah siap semuanya, lalu mulailah dengan giliran pertama untuk melempar dadu, ketika angka dadu sudah keluar, jalankan pion sesuai dengan angka dadu yang keluar. Misalkan, mata angka dadu yang keluar angka 5, jalankan pion pada papan KODASE (Kocok Dadu Sejarah) yang telah dipersiapkan. Dan ambil kartu sesuai dengan warna yang ada pada papan dan sesuai dengan angka yang terdapat pada posisi pion di papan KODASE (Kocok Dadu Sejarah).
- e. Ketika telah mengambil kartu, bacalah materi yang ada pada kartu secara bergantian dan setelah itu ambil kartu mengingat (reflektif). Lanjutkan permainan sampai pion mencapai angka terakhir pada papan.

Pada langkah-langkah persiapan ada beberapa hal yang harus diperhatikan dalam penggunaan KODASE (Kocok Dadu Sejarah), yaitu sebagai berikut.

- a. Persiapan diri. Mempersiapkan materi peninggalan sejarah untuk materi yang disampaikan. Dan juga, membantu peserta didik untuk memahami materi yang disampaikan lewat media tersebut.
- b. Siapkan tempat dan peralatan. Siapkan tempat yang cukup untuk tiga peserta didik, dapat dilakukan dengan duduk di lantai atau di kursi. Peralatan pada KODASE (Kocok Dadu Sejarah) harus disiapkan dengan lengkap.
- c. Siapkan peserta didik. Ukuran media tidak teralu besar, maka cocok digunakan pada kelompok kecil.
- d. Siapkan waktu. Media ini berupa mainan, sehingga sedikit membutuhkan waktu yang lama. Oleh karena itu, dibutuhkan waktu kurang lebih satu jam.

Penggunaan media KODASE (Kocok Dadu Sejarah) ini dilakukan dalam pembelajaran yaitu yang pertama guru terlebih dahulu memberikan apersepsi kepada peserta didik tentang peninggalan sejarah. Kedua ajak peserta didik bersama dengan guru bermain KODASE (Kocok Dadu Sejarah) untuk mengetahui peninggalan sejarah. Ketiga, ketika peserta didik mengalami kesulitan dalam memahami

kalimat pada materi yang disampaikan lewat KODASE (Kocok Dadu Sejarah), guru dapat membimbing untuk memahaminya.

H. Rancangan Pembuatan Media

Media KODASE (Kocok Dadu Sejarah) memiliki bahan yang sangat mudah didapat dan aman untuk digunakan bagi siswa hambatan pendengaran. Adapun bahan-bahan yang digunakan adalah.

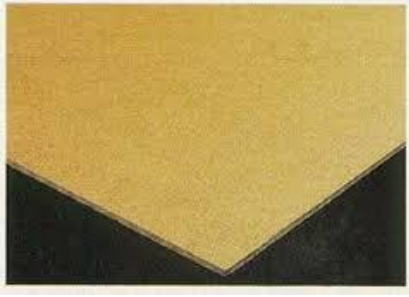



a) Bahan yang digunakan

- 1) Bahan yang digunakan untuk membuat papan KODASE (Kocok Dadu Sejarah) memakai bahan *carton board* dengan ukuran 72cm x 48 cm x 8cm dan dilapisi dengan kertas berwarna merah. Bahan *carton board* dipilih dikarenakan bahan tersebut tidak mudah rusak (terkena air, sering digunakan, dan tertimpa barang berat). Warna merah dipilih, karena menurut psikologi anak, warna merah merupakan warna yang dapat memunculkan perasaan gembira, energik, aktif serta dapat meningkatkan hasrat dan rangsangan.⁴⁵ Selain itu, dikarenakan warna merah merupakan salah satu warna yang tidak mudah terlihat kotor.
- 2) Pion yang digunakan dalam KODASE (Kocok Dadu Sejarah), juga menggunakan bahan *artfoam* dengan tinggi maksimal 8 cm dan

⁴⁵ M.okezone.com/read/2011/12/23/196/546594/10-tip-memilih-warna-untuk-kamar-anak

lebar maksimal 8 cm dengan warna yang sama dan ketebalan yang sama dengan alas KODASE(Kocok Dadu Sejarah). Pion ini, akan ditempelkan dengan stiker yang bergambar wajah tokoh sejarah ini supaya siswa hambatan pendengaran, dapat lebih mudah memahami tokoh-tokoh yang terdapat pada masa kerajaan hindu, budha, dan islam.

- 3) Bahan yang digunakan untuk mendisain permainan KODASE(Kocok Dadu Sejarah) menggunakan kertas stiker *vynil matte* berwarna putih, karena kertas stiker ini tidak mudah robek dan tidak mudah rusak jika terkena air. Putih merupakan warna netral, sehingga warna ini dapat dengan mudah diberi warna. Dikarenakan desain KODASE (Kocok Dadu Sejarah) memiliki desain dengan kombinasi banyak warna.
- 4) Bahan yang digunakan untuk kartu materi dan kartu teka teki, menggunakan karton *artpaper* dengan ukuran 9 cm x 13 cm. bahan tersebut dipilih karena bahan ini memiliki kuitas bagus jika di print. Ukuran 7cmx4cm dipilih karena dalam kartu ini terdapat gambar dan keterangan gambar tersebut.
- 5) Dadu dan pengocok dadu terbuat dari plastik (dadu yang biasa digunakan dalam permainan *monopoli* atau *ular tangga*).

	
<p><i>Carton Board</i></p>	<p><i>Artfoam</i></p>
	
<p><i>Vynil Matte</i></p>	<p><i>Art Paper</i></p>

Gambar 2. Bahan Dasar Media KODASE

Setelah diuraikannya bahan-bahan yang digunakan dalam media KODASE (Kocok Dadu Sejarah) ini, selanjutnya akan diuraikan langkah-langkah pembuatan media KODASE (Kocok Dadu Sejarah). Berikut langkah-langkah pembuatannya.

1. Mencari materi yang sesuai dengan peninggalan sejarah .

2. Desain KODASE (Kocok Dadu Sejarah) pada *software* desain yang terdapat pada komputer.
3. Siapkan bahan yang diperlukan.
4. Cetak desain KODASE (Kocok Dadu Sejarah) pada kertas *vynil matte*. Cetak desain materi pada *artpaper*.
5. Lekatkan kertas yang telah dicetak, pada bahan *carton board*. Ratakan dan rapihkan.
6. Rapihkan desain kartu yang telah dicetak.
7. Siapkan dadu.

2. Deskripsi Media Kodase (Kocok Dadu Sejarah)

Media pembelajaran KODASE (Kocok Dadu Sejarah) ini berupa alat permainan, dimana pada KODASE (Kocok Dadu Sejarah) dapat membantu siswa hambatan pendengaran dalam memahami pelajaran IPS khususnya pada materi peninggalan sejarah . KODASE (Kocok Dadu Sejarah) memiliki 20 kotak, dimana 13 kotak terdiri dari kotak berisi materi-materi peninggalan sejarah dan 13 kotak ini memiliki latar belakang peninggalan sejarah dan berisi keterangan gambar-gambar tersebut, terdapat pada kartu materi sesuai dengan angka pada urutan gambar pada KODASE (Kocok Dadu Sejarah). Sedangkan 7 kotak lainnya dinamakan kotak kesempatan, pada kotak ini siswa diberi kesempatan untuk mengambil kartu kesempatan, lalu dibaca dan pada akhirnya siswa harus menganalisis pertanyaan yang terdapat pada kartu

kesempatan tersebut. Jawaban dari pertanyaan dikartu kesempatan, terdapat pada 20 kotak pada KODASE (Kocok Dadu Sejarah) tersebut atau pada kotak materi.

I. Kajian Hasil Penelitian yang Relevan

Beberapa penelitian terdahulu yang berkaitan dengan peningkatan pembelajaran IPS dapat menjadi acuan dalam penelitian antara lain:

1. Irma Yunita, Suhardi Marli dan Zahara, tahun 2011 dalam penelitian yang berjudul *Kolerasi Penggunaan Media Gambar dengan Hasil Belajar Siswa Dalam Pembelajaran IPS Kelas IV*. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media gambar dapat meningkatkan hasil pembelajaran IPS siswa didik.
2. Wawan Setiawan, Asmaulhair, dan Siswantoro, tahun 2013 dalam penelitian yang berjudul *Penggunaan Media Audio Visual pada Pembelajaran IPS Siswa Kelas IV SD*. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan audio visual pada pembelajaran IPS di kelas IV – A SD Negeri 1 Metro Barat dapat meningkatkan aktivitas dan hasil belajar peserta didik.

BAB III

STRATEGI DAN PROSEDUR PENGEMBANGAN

A. Strategi Pengembangan

1. Tujuan

Penelitian ini bertujuan untuk menghasilkan media pembelajaran yang dapat menstimulus proses pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) bagi siswa hambatan pendengaran khususnya pada materi sejarah-peninggalan sejarah Indonesia pada masa kerajaan hindu, budha, dan islam.

2. Metode

Metode yang digunakan dalam membuat media KODASE (Kocok Dadu Sejarah) adalah metode karya inovatif. Karya ini berdasarkan inovasi peneliti yang berlandaskan kebutuhan media untuk peserta didik hambatan pendengaran dengan meingikuti langkah-langkah dari Sugiyono.

3. Responden

Responden yang dipilih untuk menguji karya inovatif ini adalah peserta didik hambatan pendengaran kelas 4 di SLB B Budi Daya yang terdiri dari 5 peserta didik hambatan pendengaran yang mana peserta didik tersebut telah dapat membaca. Responden kelas 4 SDLB B dipilih dikarenakan pada jenjang kelas 4 terdapat kompetensi dasar tentang peninggalan sejarah kerajaan hindu, budha, dan islam.

4. Pengujian Desain Produk

Media KODASE (Kocok Dadu Sejarah) ini akan diuji desainnya oleh para ahli, yaitu ahli media, ahli materi dan ahli ketunarunguan. Berikut penjelasan dari beberapa ahli yang akan menjadi penguji desain produk.

a. Ahli Media

Ahli media yang terlibat adalah Ibu Dra. Suprayekti, M.Pd. Ibu Dra. Suprayekti, M.Pd. terlibat dalam ahli media dikarenakan beliau seorang dosen yang ahli dan bergerak dibidang media yang sudah memiliki pengalaman di bidang media serta telah menguasai teori dan konsep media.

b. Ahli Materi

Ahli materi yang terlibat adalah Ibu Rukhmini, S.Pd guru kelas 4 SDLB B Budi Daya. Ibu Rukhmini, S.Pd terlibat dalam ahli materi dikarenakan beliau berpengalaman dalam pembelajaran siswa

hambatan pendengaran yang salah satunya mencakup kegiatan pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS)-sejarah materi peninggalan sejarah Indonesia pada masa kerajaan hindu, budha, dan islam.

c. Ahli Ketunarunguan (Hambatan Pendengaran)

Ahli ketunarunguan yang terlibat adalah Ibu Th. M. Murwani Budiastuti, S.Pd. Th. M. Murwani Budiastuti, S.Pd terlibat sebagai ahli ketunarunguan dikarenakan beliau menguasai teori dan konsep tentang hambatan pendengaran serta berpengalaman cukup lama dalam pembelajaran peserta didik hambatan pendengaran. Sehingga beliau berkompeten untuk memberikan penilaian mengenai ketepatan media terhadap terhadap karakteristik hambatan pendengaran dalam proses pembelajaran, baik dari segi bahasa dan visualisasi yang ada pada media ini.

5. Instrumen

Instrumen yang akan digunakan dalam karya inovatif ini berupa kuesioner dan lembar pengamatan. Kuesioner digunakan untuk ahli media dan ahli materi dalam menilai kesesuaian materi dengan media pembelajaran KODASE (Kocok Dadu Sejarah) yang dihasilkan untuk peserta didik dengan hambatan pendengaran di SLB B Budi Daya serta memberikan pendapat atas pengembangan produk KODASE (Kocok

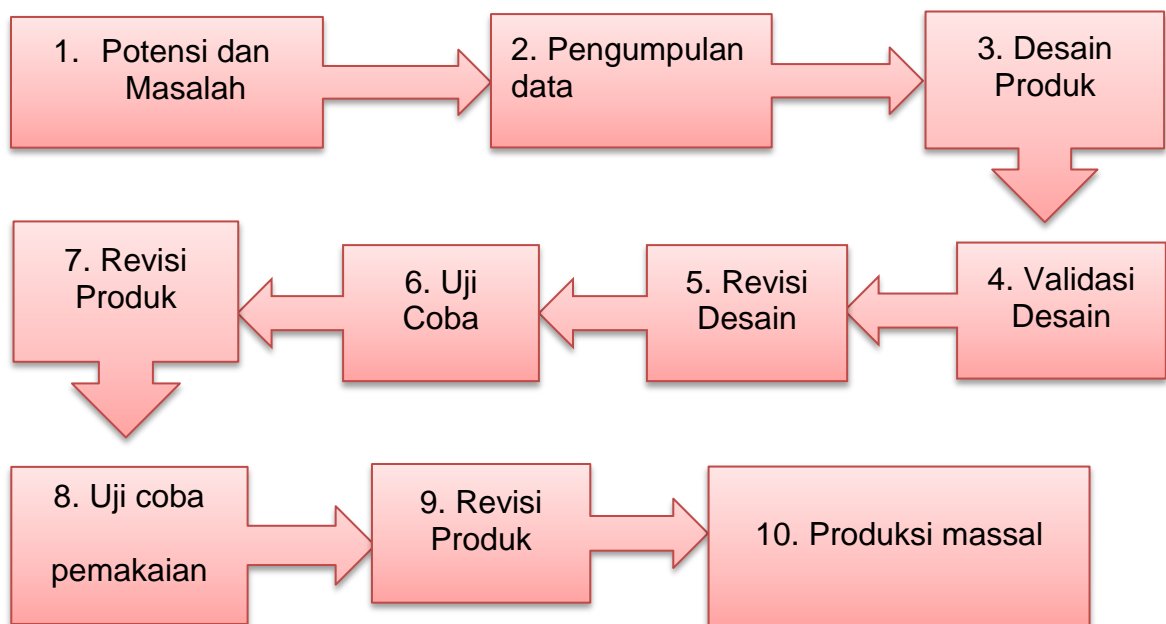
Dadu Sejarah). Lembar pengamatan digunakan bagi peserta didik hambatan pendengaran untuk mengetahui kelebihan dan kelemahan media pembelajaran ini.

Tabel 2
Kisi-kisi Intrumen Ahli

No	Kriteria	Indikator	Nomor Soal		
			Ahli Materi	Ahli Media	Ahli Ketunarangan
1.	Ketepatan Media	Kesesuaian Media dengan materi	1	1	1
		Kesesuaian materi dengan kurikulum	2		
		Kesesuaian materi dengan indikator	3		
		Kesesuaian media dengan tujuan pembelajaran	4		
2.	Kesesuaian media dengan karakteristik peserta didik hambatan pendengaran	Kesesuaian karakter sasaran	5		2
		Daya tarik	6	2	3
		Keterbacaan (bentuk, ukuran, warna)	7,8,9,10,11,12,13,14,15,16,17,18,19,20	3,4,5,6,7,8,9,10,11,12,13,14,15	4,5,6,7,8,9,10,11,12,13,14,15,16,17
		Mudah digunakan	21	16	18
		Kesesuaian bahasa yang digunakan			19,20
3.	Kemudahan dalam memperoleh media	Kepraktisan		16	
		Perolehan bahan		17	
		Kualitas media		18,19	
		Kesederhanaan		20	

B. Prosedur Pembuatan Media KODASE (Kocok Dadu Sejarah)

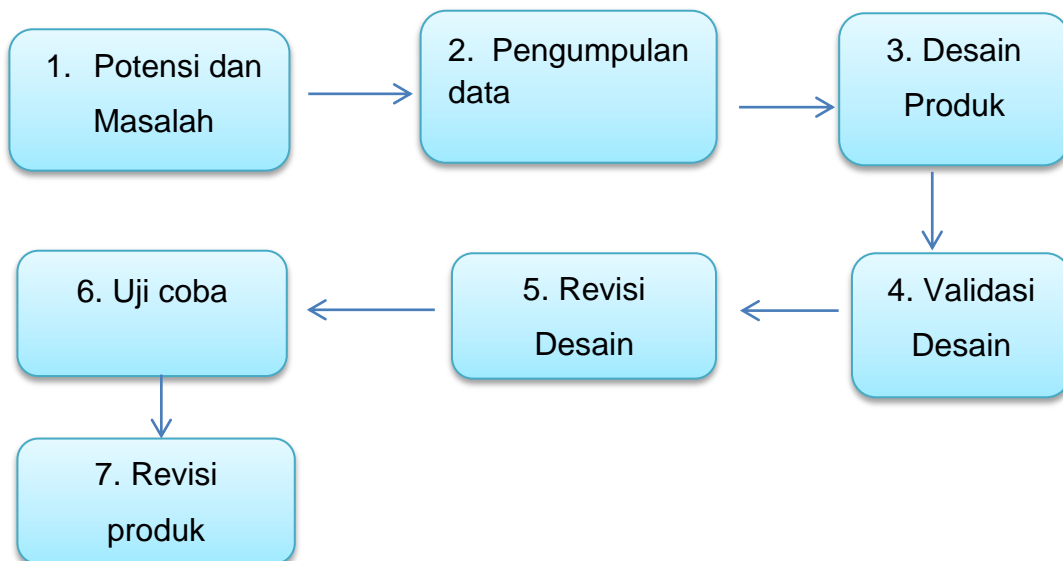
Produk pengembangan yang digunakan peneliti dalam mengembangkan media pembelajaran “KODASE” (Kocok Dadu Sejarah), menggunakan metode karya inovasi yang mengikuti model penelitian oleh Sugiyono. Pada metode penelitian dan pengembangan yang dikembangkan oleh Sugiyono ini, memiliki 10 tahap. Langkah – langkah penggunaan model Sugiyono dijelaskan pada gambar berikut.



Gambar 3. Langkah – Langkah Penggunaan Metode Penelitian dan Pengembangan Model Sugiyono⁴⁶

⁴⁶ Sugiyono, *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kualitatif, Kuantitatif, dan R&D*, (Bandung: Alfabeta, 2014) P. 409

Pada metode karya inovatif mengikuti metode penelitian dan pengembangan model Sugiyono diatas. Namun metode karya inovatif hanya melakukan sampai tahap ke – 7. Hal ini dikarenakan media ini tidak untuk digeneralisasikan atau tidak dipublikasikan secara luas. Maka metode karya inovatif yang berlandaskan metode penelitian dan pengembangan Sugiyono ini adalah sebagai berikut.



Gambar 4. metode R&D yang telah dikerucutkan

1. Potensi dan Masalah

Potensi merupakan segala sesuatu yang bila diperdayagunakan akan memiliki nilai tambah. Pada peserta didik hambatan pendengaran, memiliki potensi pada indera visualnya. Sehingga apabila visualnya dikembangkan dalam proses

pembelajaran, maka siswa hambatan pendengaran dapat mengoptimalkan kemampuan kognitifnya.

Masalah merupakan penyimpangan apa yang diharapkan dengan yang terjadi. Masalah yang terjadi adalah, tidak sesuainya target atau tujuan yang telah dirancang dalam rencana pembelajaran dengan kenyataan yang ada. Masalah yang dialami pada siswa hambatan pendengaran adalah tidak maksimalnya penerimaan materi perjuangan kemerdekaan Indonesia, hal ini karena guru masih menggunakan metode ceramah dalam menjelaskan dan media pembelajaran yang digunakan belum dapat mengoptimalkan kemampuan siswa.

2. Pengumpulan Data

Setelah potensi dan masalah dapat ditunjukkan, maka selanjutnya perlu dikumpulkan berbagai informasi yang dapat digunakan sebagai bahan untuk perencanaan produk. Produk yang direncanakan ini, diharapkan dapat mengatasi masalah tersebut.

3. Desain Produk

Produk yang dihasilkan dalam penelitian karya inovatif bermacam-macam salah satunya produk yang dapat digunakan dalam bidang pendidikan. Produk yang dihasilkan dalam penelitian

karya inovasi diharapkan mampu meningkatkan produktivitas pendidikan. Produk-produk pendidikan misalnya dapat berupa kurikulum yang spesifik untuk keperluan pendidikan tertentu, metode mengajar, media pendidikan, buku ajar, modul, model uji kompetensi, sistem evaluasi, pengelolaan ruang kelas untuk model pembelajaran tertentu, unit produksi, model manajemen, sistem pembelajaran, dan lain-lain.⁴⁷

4. Validasi Desain

Validasi desain media KODASE (Kocok Dadu Sejarah) dilakukan oleh tiga ahli yaitu ahli media, ahli ketunarunguan, dan ahli materi. ahli media dilakukan oleh Ibu Dra. Suprayekti, M.Pd, ahli ketunarunguan oleh Ibu Th. M. Murwani Budiastuti, M.Pd, dan ahli materi oleh Ibu Rukhmini, S.Pd. Para ahli tersebut memberikan penilaian serta saran terhadap media KODASE ini.

5. Revisi Desain

Setelah media pembelajaran di validasi oleh para ahli media melalui hasil kuesioner dan diskusi, maka akan diketahui kelemahannya. Sehingga kelemahan tersebut diperbaiki untuk mengurangi kelemahan yang ada pada media tersebut.

⁴⁷ Ibid. p. 412

6. Uji Coba Produk

Produk yang telah dibuat dan direvisi, selanjutnya akan diujicobakan kepada ahli media yang ahli dalam pengembangan media pembelajaran dan selain itu ahli materi adalah wali kelas menilai kesesuaian produk dengan materi menggunakan kusioner. Hasil uji coba dan kusioner tersebut digunakan untuk mendapatkan keterangan awal sebagai masukan untuk perbaikan media selanjutnya.

7. Revisi Produk

Tahap terakhir adalah revisi produk, produk direvisi berdasarkan hasil kusioner dan diskusi dari ahli media dan ahli materi. Dari hasil tersebut, dapat dilihat kekurangan dari media atau produk yang buat. Setelah itu, produk akan diperlihatkan lagi pada saat dilapangan menjadi lebih baik dan kelebihan produk yang ditimbulkan akan dipertahankan.

C. Teknik Evaluasi

1. *Expert Review*

Expert review merupakan tahap dimana seseorang atau beberapa ahli melakukan *review* atau peninjauan ulang terhadap bentuk media pembelajaran yang masih dalam tahap rancangan yang berbentuk desain. *Expert review* dilakukan dengan harapan dapat memberi masukan demi meningkatkan kualitas desain pembelajaran yang akan dihasilkan. Selain itu dalam tahap ini juga menggunakan kuesioner, wawancara atau diskusi seputar kualitas desain pembelajaran.

Dalam hal ini para ahli mengujicobakan media pembelajaran KODASE (Kocok Dadu Sejarah). Dosen Teknologi Pendidikan yang ahli dalam media yaitu Ibu Dra. Suprayekti, M.Pd dan guru kelas yang ahli dalam bidang materi pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) yaitu guru kelas 4, Ibu Rukmini, S.Pd serta ahli hambatan pendengaran yaitu kepala sekolah TKLB B Pangudi Luhur, Ibu Th. M. Murwani Budiastuti, S.Pd. Hal ini dilakukan untuk mengetahui kelayakan atas media pembelajaran yang akan dikembangkan.

Kepada para ahli diberikan kuesioner yang terdiri dari tiga aspek yaitu media, materi, dan kesesuaian dengan karakter peserta didik. Hal ini untuk mengetahui apakah ketepatan penggunaan media pembelajaran ini untuk peserta didik hambatan pendengaran kelas 4 SDLB.

Untuk mengolah data hasil kuesioner yang digunakan rumus sebagai berikut:

$$\text{Total rata-rata hasil} = \frac{\text{Jumlah keseluruhan skor}}{\text{Jumlah butir soal}}$$

Kemudian diolah data statistika sederhana yaitu dengan menggunakan penilaian skala angka satu sampai empat. Skala yang digunakan pada pengembangan ini adalah skala Likert. Dalam menafsirkan data kuantitatif menjadi data kualitatif digunakan acuan sebagai berikut:

1 – 1,9	= kurang baik
2 – 2,9	= cukup baik
3 – 3,9	= baik
4	= sangat baik

2. *Field Test*

Field test adalah uji coba yang dilakukan di lapangan terhadap suatu media yang sudah selesai dikembangkan namun membutuhkan beberapa hal untuk direvisi. Uji coba di lapangan ini, bertujuan untuk mengidentifikasi kekurangan media pembelajaran yang akan digunakan pada kondisi yang sebenarnya.

Pada tahap uji coba lapangan ini dilakukan pada peserta didik dalam satu kelas dengan jumlah peserta didik lima orang. Uji coba ini dilakukan di kelas dengan menggunakan lembar pengamatan peserta didik.

BAB IV

HASIL PENGEMBANGAN KARYA INOVATIF

A. Nama Produk

Nama produk dan hasil pengembangan karya inovatif ini adalah KODASE (Kocok Dadu Sejarah) pada peninggalan sejarah kerajaan hindu, budha, dan islam untuk peserta didik hambatan pendengaran. KODASE (Kocok Dadu Sejarah) merupakan media pembelajaran yang dihasilkan untuk memudahkan proses pembelajaran khususnya pelajaran IPS (ilmu Pengetahuan Sosial. KODASE (Kocok Dadu Sejarah) ini digunakan sebagai media belajar dalam pembelajaran IPS (Ilmu Pengetahuan Sosial) untuk materi peninggalan sejarah kerajaan hindu, budha, dan islam.

Produk KODASE (Kocok Dadu Sejarah) ini terdiri dari gambar peninggalan sejarah hindu, budha, dan islam yang terkategori dalam berbagai warna sesuai dengan jenis peninggalannya seperti candi, tempat ibadah, dan kitab. Selain itu, produk ini terdesain seperti permainan monopoli dan pion yang digunakan dalam permainan ini bergambar pelaku sejarawan. Produk ini berisi kartu materi yang mudah dimengerti peserta didik dan juga dilengkapi oleh buku petunjuk penggunaan media yang mudah dipahami oleh guru ataupun peserta didik. Produk ini dikemas dengan

sebuah tas yang didesain sesuai kebutuhan sehingga lebih praktis dan lebih efisien dalam penyimpanannya.

B. Karakteristik Produk

1. Spesifikasi Produk

a. Kotak Media KODASE

Ukuran :landscape

48 cm X 72 cm x 8 cm

Bahan : Karton Board

Pelapis karton

Bahan : Kertas *Executive*

Warna : Merah



b. Gambar papan KODASE

Ukuran : 72 cm x 48 cm

Bahan : *vinyl Matte*

Warna :bervariasi



c. Kartu materi, kartu mengingat, kartu pertanyaan

Ukuran : portrait

9 cm x 13 cm

Kertas : *art paper* (dilaminating)

Warna : bervariasi



d. Pion

Bahan : *Art Foam* dan *Carton Board*

Ukuran : Sesuai Bentuk pion

Warna : merah



e. Dadu

Ukuran : 5cm x 5cm x 5cm

Bahan : *Carton Board*

Warna : bervariasi



f. Buku Petunjuk Penggunaan

Ukuran : *landscape*

10,5 cm x 14 cm

Bahan : *Art carton*

Warna : bervariasi



2. Kelebihan Produk

Kelebihan yang terdapat pada produk yang dikembangkan adalah:

- a. Media pembelajaran ini mempermudah peserta didik untuk mengetahui nama candi peninggalan sejarah kerajaan hindu dan budha
- b. Media pembelajaran ini mempermudah peserta didik untuk mengetahui nama tempai ibadah tertua peninggalan sejarah kerajaan hindu, budha, dan islam
- c. Media pembelajaran ini mempermudah peserta didik untuk mengetahui letak peninggalan sejarah kerajaan hindu, budha, dan islam.
- d. Media pembelajaran ini mempermudah peserta didik mengetahui pelaku sejarahwan pada masa kerajaan hindu, budha, dan islam.
- e. Media pembelajaran ini meningkatkan kemampuan membaca peserta didik.

- f. Media pembelajaran ini meningkatkan karakter peserta didik khususnya kedisiplinan dan kejujuran.
- g. Media pembelajaran ini dapat melibatkan keaktifan peserta didik secara langsung.
- h. Media pembelajaran ini memotivasi bagi peserta didik untuk belajar.
- i. Media pembelajaran ini mempermudah guru dalam menjelaskan materi peninggalan sejarah kerajaan hindu, budha, dan islam.
- j. Media pembelajaran dapat digunakan selain kelas 4 SDLB B, namun kelas berapa saja sesuai dengan kebutuhan
- k. Media ini disiapkan wadah yang dapat mempermudah dibawa dan disimpan.

3. Kelemahan Produk

- 1. Materi yang ada di media pembelajaran ini terbatas pada peninggalan sejarah kerajaan hindu, budha, dan islam.
- 2. Gambar pada papan media KODASE (Kocok Dadu Sejarah) mudah rusak jika terkena perekat, sehingga harus berhati-hati dalam menggunakannya.

C. Prosedur Pemanfaatan Produk

1. Cara Penggunaan Produk

Media KODASE (Kocok Dade Sejarah) ini dihasilkan sebagai salah satu media belajar yang dapat digunakan peserta didik hambatan pendengaran untuk mempermudah proses pembelajaran IPS (Ilmu Pengetahuan Sosial) bagian sejarah pada materi peninggalan kerajaan hindu, budha dan islam. Sebelum memulai kegiatan pembelajaran, peserta didik dijelaskan tentang candi, kitab, tempat ibadah, serta peninggalan agama hindu, budha, dan islam menggunakan media KODASE (Kocok Dadu Sejarah). Kemudian peserta didik dijelaskan tentang fungsi dari semua perlengkapan seperti dadu, pion, dan kartu yang ada.

Peserta didik dijelaskan cara bermain media KODASE (Kocok Dadu Sejarah). Setelah peserta didik mengerti cara bermain, peserta didik menentukan giliran bermain, dan bermain secara bergiliran.

Berikut cara bermain media KODASE (Kocok Dadu Sejarah) secara terperinci:

- a. Buka tempat kemasan
- b. Buka papan KODASE (Kocok Dadu Sejarah)
- c. Letakkan setiap kartu pada tempat yang telah disediakan

- d. Pilih pion yang diinginkan
- e. Lakukan hompimpah atau suten untuk menentukan giliran bermain
- f. Lempar dadu, dan jalan sesuai mata dadu yang ditunjukkan
- g. Jika berhenti pada kotak berwarna merah jambu, hijau, biru, dan kuning, silakan ambil kartu materi sesuai nomor dan angka untuk dibaca. Selanjutnya ambil kartu mengingat sesuai nomor dan angka kotak tersebut, untuk kegiatan reflektifnya.
- h. Jika berhenti pada kotak warna merah, ambil kartu warna merah dan jawab pertanyaan dari kartu tersebut. Setelah itu pindah ke kotak yang ditunjukkan pada kartu tersebut.
- i. Lakukan kembali lempar dadu secara bergiliran.

2. Prosedur Pengembangan Pembuatan Produk

Pengembangan media KODASE (Kocok Dadu Sejarah) ini menggunakan metode karya inovasi yang mengikuti pada model penelitian oleh Sugiyono, di mana terdapat tujuh langkah yaitu, Potensi dan Masalah, Pengumpulan Data, Desain Produk, Validasi Desain, Revisi Desain, Ujicoba Produk, dan Revisi Produk.

a. Potensi dan Masalah

Langkah pertama pada pengembangan model Sugiyono adalah Potensi dan Masalah. Tahap pertama, peneliti mengidentifikasi perlu atau tidaknya membuat media pembelajaran IPS berupa permainan monopoli yang dimodifikasi menjadi KODASE (Kocok Dadu Sejarah).

Potensi yang dimiliki adalah peserta didik sudah bisa bermain macam – macam permainan salah satunya permainan monopoli selain itu, peserta didik sudah bisa membaca. Tetapi, masalahnya yang dimaksud adalah banyaknya materi yang terdapat pada pelajaran IPS khususnya pada materi peninggalan sejarah, sehingga banyak peserta didik yang mungkin lelah dengan materi tersebut. Selain itu belum tersedianya media pembelajaran berupa alat permainan serta terbatasnya waktu untuk dalam mengajarkan materi tersebut.

b. Pengumpulan Data

Tahap kedua pada model Sugiyono adalah pengumpulan data. Dalam tahapan ini peneliti melakukan pengamatan terhadap proses kegiatan belajar di SLB B Budi Daya dengan melihat sejauh mana perkembangan peserta didik yang belajar pokok materi peninggalan sejarah pada masa kerajaan hindu, budha, dan islam. Selanjutnya, peneliti mewawancarai guru kelas mengenai hasil belajar peserta didik

dalam mengerjakan soal yang diberikan oleh guru. Peneliti juga melakukan diskusi dengan guru kelas untuk menemukan media pembelajaran yang tepat untuk dikembangkan dan tentunya sesuai dengan karakteristik peserta didik hambatan pendengaran yang cara belajarnya visualisasi. Media yang digunakan adalah gambar peninggalan sejarah yang di cetak dikertas putih, yang menurut peserta didik kurang menarik.

Maka dari itu, peneliti memilih mengembangkan media pembelajaran KODASE (Kocok Dadu Sejarah) yang akan dikembangkan dengan menambahkan gambar – gambar peninggalan sejarah kerajaan hindu, budha, dan islam. Yang mana di cetak sesuai dengan kategori yaitu candi, tempat ibadah, dan kitab. Dilengkapi dengan kotak pertanyaan serta kartu pertanyaan dan kartu materi untuk mengetahui peninggalan sejarah tersebut. Dan dibuat dilipat seperti catur supaya mudah dibawa, serta gambar dibuat besar agar anak dengan jelas melihat gambar tersebut.

c. Desain Produk

Dalam tahap desain produk, peneliti beracuan pada tata cara membuat kotak – kotak seperti pada permainan ular tangga yang diisi oleh gambar peninggalan sejarah dan diberi angka sesuai dengan

urutan angka. Selain itu, setiap kolom diberi warna sesuai dengan kategori peninggalan sejarah tersebut, kemudian dibuat kartu materi dan pertanyaan sesuai dengan peninggalan sejarah yang disediakan. Sehingga media KODASE (Kocok Dadu Sejarah) menjadi daya tarik peserta didik untuk mengetahui dan memahami dalam pelajaran IPS, khususnya dalam materi peninggalan sejarah.

Pada media KODASE (Kocok Dadu Sejarah) terdapat kotak berwarna merah, yang mana dalam kotak tersebut adalah kotak pertanyaan dan kotak ini juga memiliki kartu pertanyaan yang harus di jawab peserta didik secara bersamaan, sehingga secara tidak langsung, permainan ini terdapat latihan reflektif untuk peserta didik.

d. Validasi Media

Dalam tahapan inidesain produk media pembelajaran telah dibuat, maka dilakukan tahapan validasi desain. Validasi desain merupakan proses kegiatan untuk menilai apakah rancangan produk ini sesuai dengan karakteristik peserta didik hambatan pendengaran. Validasi desain dilakukan dengan menghadirkan beberapa ahli yang sudah berpengalaman untuk menilai produk baru yang dirancang tersebut, seperti ahli materi, ahli ketunarunguan, dan ahli media diminta untuk

menilai desain media KODASE (Kocok Dadu Sejarah), sehingga selanjutnya dapat diketahui kelemahan dan kelebihanannya.

e. Perbaikan Desain

Setelah validasi desain tahapan selanjutnya adalah perbaikan desain, di mana peneliti memiliki kesempatan untuk merevisi dan melakukan perbaikan terhadap produk yang telah divalidasi melalui kuesioner dan diskusi oleh para ahli, maka dapat ditemukan beberapa kelemahan dari desain awal media KODASE (Kocok Dadu Sejarah) yang dituliskan pada kolom saran dan komentar. Setelah itu peneliti memperbaiki desain awal KODASE (Kocok Dadu Sejarah) untuk mengurangi kelemahan dari media ini.

Tabel 3

Saran dari Para Ahli

Responden Ahli	Saran dan Komentar
Ahli Ketunarunguan (Th. M. Murwarni B, S.Pd)	1. Ditambahkan materi peninggalan kerajaan Islam
	2. Rapihkan pion dan Kartu
	3. Dadu dibuat lebih rapih
	4. Kartu delaminating
	5. Penyederhanaan bahasa pada kartu
	6. Tulisan pada papan media KODASE dibuat konsisten (tegak bersambung)

Ahli Materi (Rukmini, S.Pd)	1. Bingkai pada kartu dibuat lebih bervariasi
	2. Jenis tulisan menggunakan jenis tulisan yang sering dipakai anak
	3. Tulisan diperbesar
	4. Warna pada dadu di kontraskan
	5. Tambahkan kartu mengingat (reflektif)
Ahli Media (Dra. Suprayekti, M.Pd)	1. Visual pada pion sebaiknya menggunakan pelaku sejarahwan
	2. Laminating dirapikan
	3. Gambar pada kartu pertanyaan sebaiknya pelaku sejarahwan
	4. Tambahkan buku petunjuk penggunaan
	5. Tambahkan wadah untuk membawa
	6. Ukuran dadu disesuaikan

f. Uji Coba Produk

Pada tahap keenam, peneliti melakukan uji coba ke pada ahli media yang ahli dalam pengembangan media pembelajaran dan selain itu melakukan uji coba ke lapangan, yaitu kepada ahli materi di SLB B Budi Daya untuk menilai kesesuaian produk dengan materi menggunakan kuesioner.

Uji coba produk di lapangan dilakukan di kelas 4 SLB B Budi Daya pada peserta didik hambatan pendengaran yang berjumlah 5 peserta

didik. Hasil uji coba dan kuesioner tersebut digunakan untuk mendapatkan keterangan awal sebagai masukan untuk perbaikan media selanjutnya,

g. Revisi Produk

Setelah penelitian melakukan ujicoba produk di lapangan, pada tahap terakhir, yaitu revisi produk. Dari hasil uji coba lapangan menyatakan bahwa media ini masih harus di revisi. Saat melakukan ujicoba produk kepada 5 peserta didik di SLB B Budi Daya bahwa peserta didik mengalami kebingungan saat menjawab pertanyaan khususnya pada materi candi pada kartu mengingat, karena pada kartu mengingat terdapat pertanyaan yang jawabannya ambigu, hal ini disebabkan karena kalimat pada kartu materi juga sedikit kurang jelas bagi peserta didik hambatan pendengaran maka peneliti memperbaiki kalimat pada kartu materi dan kartu mengingat.

3. Hasil Uji Coba

a. *Expert Review*

Hasil Uji coba ahli media, ahli materi, dan ahli ketunarunguan terhadap media KODASE (Kocok Dadu Sejarah), secara rekapitulasi sebagai berikut.

Tabel 4
Hasil Rekapitulasi Uji Coba Ahli

Responden	Nilai Rata-rata	Keterangan
Ahli Media	3,06	Baik
Ahli Materi	3,33	Baik
Ahli Ketunarungan	3,05	Baik
Rata-rata Keseluruhan	3,15	Baik

Skala yang digunakan dalam instrument ini adalah 1 – 4, dengan kriteria sebagai berikut.

4 = Sangat Baik

3 – 3,9 = Baik

2- 2,9 = Cukup Baik

1 – 1,9 = Kurang Baik

Dengan melihat pada perhitungan di atas, maka hasil nilai rata-rata keseluruhan yang dicapai adalah **baik**, yaitu dengan nilai **3,15** Berdasarkan masukan dari para ahli dapat disampaikan bahwa media KODASE (Kocok

Dadu Sejarah) ini masih perlu perbaikan. Berikut ini adalah masukan dan saran yang disampaikan para ahli saat menilai media KODASE (Kocok Dadu Sejarah):

1. Ibu Th. M. Murwani Budiastuti, S.Pd sebagai ahli ketunarunguan

Berdasarkan penilaian dari ahli ketunarunguan terdapat beberapa masukan dan saran antara lain:

- a. Materi peninggalan sejarah kerajaan islam perlu ditambah
- b. Tulisan pada papan media KODASE (Kocok Dadu Sejarah) harus konsisten, bila perlu tulis tangan saja.
- c. Dadu dirapikan dan kartu delaminating
- d. Pion digunting sesuai dengan bentuk gambar
- e. Penyederhanaan bahasa pada kartu

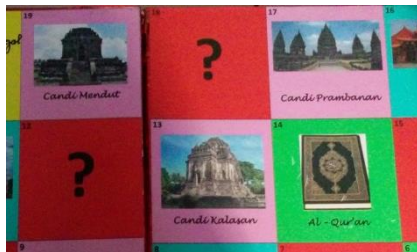
Dalam hal ini, peneliti mencoba menambahkan materi peninggalan sejarah kerajaan islam seperti masjid tertua di Indonesia dan Masjid Sunan Kudus. Lalu, peneliti menulis tegak bersambung dibawah gambar pada media KODASE (Kocok Dadu Sejarah), menyederhanakan bahasa yang ada pada kartu. Setelah itu, kartu delaminating, dadu lebih dirapihkan, pion digunting sesuai bentuk gambar agar peserta didik lebih tertarik.



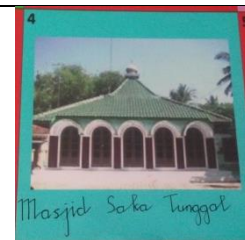
Sebelum



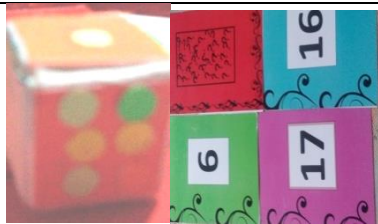
Sesudah



Sebelum



sesudah



Sebelum



sesudah



Sebelum



Sesudah



Gambar 5. Revisi Ahli Ketunarunguan

2. Ibu Rukmini, S.Pd sebagai ahli materi

Berdasarkan penilaian dari ahli materi terdapat beberapa saran antara lain:

- Bingkai pada setiap kartu dibuat lebih bervariasi.
- Jenis tulisan pada kartu sebaiknya menggunakan jenis tulisan yang sering dipakai anak dengan ukuran yang lebih besar.
- Warna dasar dadu dengan mata dadu lebih dikontraskan
- Tambahkan kartu mengingat (reflektif).

Dalam hal ini, peneliti mencoba untuk membuat ulang desain bingkai pada kartu yang menarik untuk peserta didik hambatan pendengaran, dan setiap warna kartu diberi desain yang berbeda, merubah ukuran tulisan dan jenis tulisan pada kartu. Selanjutnya merubah warna mata

dadu yang kurang kontras, dan mencoba membuat kartu mengingat (reflektif) untuk media ini.

 <p>Sebelum</p>	 <p>Sesudah</p>
 <p>Sebelum</p>	 <p>Sesudah</p>
 <p>Sebelum</p>	 <p>Sesudah</p>
 <p>Desain kartu mengingat Tampak belakang</p>	 <p>Desain kartu mengingat Tampak depan</p>

Gambar 6. Revisi Ahli Materi

3. Ibu Dra. Suprayekti, M.Pd, sebagai ahli media

Berdasarkan penilaian dari ahli media terdapat beberapa saran antara lain:

- a. Visualisasi pada pion sebaiknya menggunakan pelaku sejarawan
- b. Gambar dari kartu pertanyaan sebaiknya dari pelaku sejarawan
- c. Tambahkan buku petunjuk penggunaan dan wadah untuk membawa
- d. Ukuran dadu disesuaikan

Dalam hal ini, peneliti mencoba merubah gambar pion dan gambar pada kartu pertanyaan yang awalnya bergambar tokoh kartun menjadi tokoh sejarawan pada masa kerajaan hindu, budha, dan islam. Mengemas bagian dalam dan samping media KODASE (Kocok Dadu Sejarah) lebih rapih. Lalu membuat dadu dengan ukuran yang lebih besar. Selain itu, peneliti juga membuat tas untuk wadah membawa media KODASE (Kocok Dadu Sejarah) dan buku petunjuk penggunaan dalam menggunakan media KODASE (Kocok Dadu Sejarah) yang mana diharapkan buku ini dapat dimengerti oleh guru dan peserta didik hambatan pendengaran.

 <p>Sebelum</p>	 <p>Sesudah</p>
 <p>Sebelum</p>	 <p>Sesudah</p>
 <p>Buku Petunjuk Penggunaan</p>	 <p>Kemasan Media KODASE</p>
 <p>Sebelum</p>	 <p>Sesudah</p>

Gambar 7. Revisi Ahli Media

b. *Field Test*

Pada tahap ini, uji coba melibatkan 5 peserta didik hambatan pendengaran di SLB B Budi Daya yang sedang mengikuti pembelajaran IPS (Ilmu Pengetahuan Sosial) bagian peninggalan sejarah pada masa kerajaan hindu, budha, dan islam. Uji coba ini menggunakan media KODASE (Kocok Dadu Sejarah) yang telah diperbaiki berdasarkan masukan dan saran dari uji coba *expert review*. Hasil uji coba ini adalah.

Tabel 5

Hasil Pengamatan

No.	Soal Pengamatan	Jawaban
1.	Peserta didik mampu menunjuk dua candi peninggalan sejarah kerajaan hindu dan dua candi peninggalan kerajaan budha	Dalam menggunakan media KODASE (Kocok Dadu Sejarah) pada pembelajaran IPS (Ilmu Pengetahuan Sosial) bagian peninggalan sejarah kerajaan hindu, budha, dan islam, peserta didik dengan cepat mengerti cara bermain dengan media tersebut. Dalam media ini terdapat pertanyaan tentang menunjukkan candi baik candi hindu dan candi budha, dan peserta didik dapat menunjukkannya.

2.	Peserta didik mampu menunjuk dua masjid peninggalan kerajaan islam	Dalam menggunakan media KODASE (Kocok Dadu Sejarah) pada pembelajaran IPS (Ilmu Pengetahuan Sosial) bagian peninggalan sejarah kerajaan hindu, budha, dan islam, peserta didik dengan cepet mengerti cara bermain dengan media tersebut. Dalam media ini terdapat pertanyaan tentang menunjukkan masjid tertua di Indonesia, dan peserta didik dapat menunjukkan gambar yang ada di dalam media KODASE (Kocok Dadu Sejarah).
3.	Peserta didik mampu menjawab pertanyaan pada kartu pertanyaan dan kartu mengingat (reflektif)nya.	Dalam menggunakan media KODASE (Kocok Dadu Sejarah) pada pembelajaran IPS (Ilmu Pengetahuan Sosial) bagian peninggalan sejarah kerajaan hindu, budha, dan islam, peserta didik dengan cepet mengerti cara bermain dengan media tersebut. Namun dalam menjawab pertanyaan di kartu mengingat (reflektif), peserta didik sering salah menjawab ini disebabkan kalimat yang ada pada kartu materi kurang jelas.

4.	Media KODASE (Kocok Dadu Sejarah) dapat menghemat waktu dalam proses pembelajaran	Dalam menggunakan media KODASE (Kocok Dadu Sejarah) pada pembelajaran IPS (Ilmu Pengetahuan Sosial) bagian peninggalan sejarah kerajaan hindu, budha, dan islam. Media ini dapat menghemat waktu, Karena dengn media ini guru dapat menjelaskan materi yang cukup banyak hanya dengan 2 pertemuan saja.
5.	Kesesuaian media KODASE (Kocok Dadu Sejarah) terhadap karakteristik peserta didik hambatan pendengaran	Media KODASE (Kocok Dadu Sejarah) ini sudah sesuai dengan karakteristik peserta didik hambatan pendengaran, yang mana salah satu karakternya adalah pemata sehingga sangat membutuhkan media yang lebih visualisasi.
6.	Media KODASE (Kocok Dadu Sejarah) dapat memotivasi peserta didik hambatan pendengaran dalam	Media KODASE (Kocok Dadu Sejarah) ini sudah memotivasi peserta didik hambatan pendnegaran, karena media ini berupa permainan. Sehingga peserta didik tertarik untuk bermain dan belajar.

	belajar	
7.	Keterbacaan media KODASE (Kocok Dadu Sejarah) dalam warna	Warna dalam media KODASE (Kocok Dadu Sejarah) sudah terbaca, karena peserta didik bisa menyamakan warna pada kotak papan KODASE (Kocok Dadu Sejarah) dan kartu.
8.	Kemudahan dalam menggunakan media KODASE (Kocok Dadu Sejarah).	Media KODASE (Kocok Dadu Sejarah) cukup mudah digunakan, karena peserta didik dapat mudah memahami cara bermain dengan diberi satu kali contoh bermain.
9.	Kemudahan dalam memahami kalimat dalam setiap kartu.	Kalimat dalam setiap kartu cukup mudah dipahami, hanya ada kekeliruan dalam menjawab pertanyaan di kartu mengingat (reflektif), ini disebabkan karena kalimat kartu materi sedikit kurang jelas.
10.	Kepraktisan dalam merapikan dan membawa media KODASE (Kocok Dadu Sejarah)	Media KODASE (Kocok Dadu Sejarah) ini cukup praktis dalam merapikannya. Karena dalam merapikannya media ini hanya melipat papan KODASE (Kocok Dadu Sejarah) dan perlengkapan permainan KODASE (Kocok

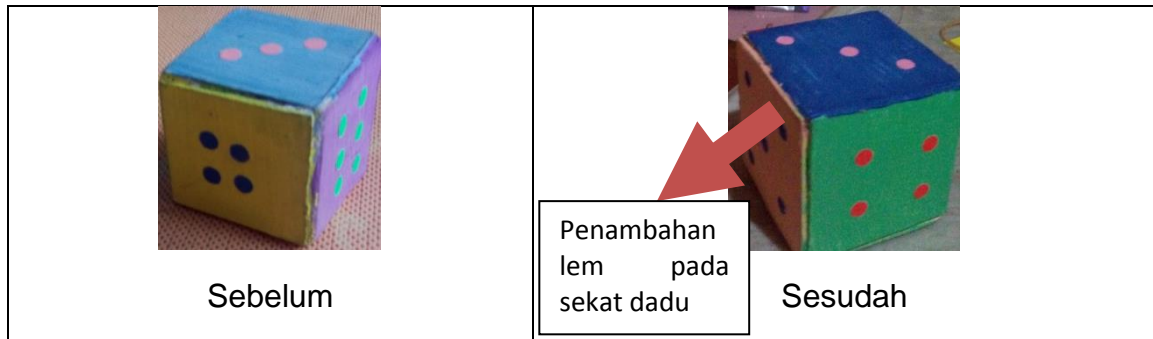
		<p>Dadu Sejarah) dimasukkan dalam lipatan papan KODASE (Kocok Dadu Sejarah).</p> <p>Membawa media KODASE (Kocok Dadu Sejarah) cukup praktis, karena terdapat tas untuk membawa media ini.</p>
11.	Kualitas media KODASE (Kocok Dadu Sejarah)	<p>Kualitas media KODASE (Kocok Dadu Sejarah) ini masih belum baik, terlihat pada peserta didik masih salah menjawab dan kebingungan saat menjawab pertanyaan yang ada pada kartu mengingat (reflektif). Selain itu, dadu yang kurang kuat terlihat saat peserta didik menarik dadu tersebut dan dadu itu rusak.</p>

Berdasarkan hasil pengamatan, dapat disimpulkan media KODASE (Kocok Dadu Sejarah) dapat menumbuhkan motivasi belajar peserta didik hambatan pendengaran. Hal ini dapat dilihat dari keaktifan peserta didik dalam menggunakan media ini. Karena sebelum menggunakan media KODASE (Kocok Dadu Sejarah) hanya beberapa peserta saja yang aktif. Selain itu, dengan diulang-ulangnya materi pada media pembelajaran ini

membuat peserta didik mudah mengingat dan memahami materi yang ada dalam media ini. Sehingga dapat dikatakan media KODASE (kocok Dadu Sejarah) dapat dikatakan efektif digunakan untuk peserta didik hambatan pendengaran.

Setelah pengamatan, peneliti juga menemukan kelemahan pada media KODASE (Kocok Dadu Sejarah) ini yaitu peserta didik kesulitan dalam memahami pertanyaan pada kartu mengingat (reflektif) dan dadu yang kurang kuat melekat di setiap sisi yang direkatkan dengan lem. Dari hasil pengamatan tersebut peneliti melakukan revisi yaitu dengan membuat ulang kartu materi dan kartu mengingat (reflektif) dengan memperbaiki setiap kalimat supaya makna dan materinya dapat dimengerti dengan baik, serta mengelem ulang dadu dengan lem yang lebih kuat lagi. Lebih jelasnya sebagai berikut.




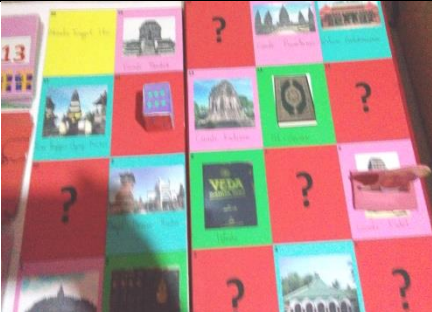
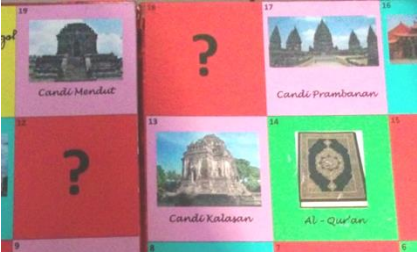







Gambar 8. Revisi Uji Coba

Setelah merevisi ulang media KODASE (Kocok Dadu Sejarah) ini dan melakukan uji coba di kelas dalam pembelajaran IPS (Ilmu Pengetahuan Sosial), peserta didik terlihat lebih mudah dalam menggunakan media KODASE (Kocok Dadu Sejarah), terlihat saat peserta didik secara bergantian untuk memainkannya. Kesimpulan dari uji lapangan bahwa karya inovatif media KODASE (Kocok Dadu Sejarah) ini dapat dimanfaatkan untuk pembelajaran IPS (Ilmu Pengetahuan Sosial) materi peninggalan sejarah pada masa kerajaan hindu, budha, dan islam bagi peserta didik hambatan pendengaran kelas 4 di SLB B Budi Daya. Sehingga peserta didik hambatan pendengaran dengan mudah memahami pelajaran IPS (Ilmu Pengetahuan Sosial) dalam materi peninggalan sejarah pada masa kerajaan hindu, budha dan islam.

4. Revisi

a. Revisi dari ahli ketunarunguan

 <p>Sebelum</p>	 <p>Sesudah</p>
 <p>Sebelum</p>	 <p>Sesudah</p>
 <p>Sebelum</p>	 <p>sesudah</p>
 <p>Sebelum</p>	 <p>Sesudah</p>



Gambar 9. Revisi Ahli Ketunarunguan

Media KODASE (Kocok Dadu Sejarah) yang telah didesain selanjutnya divalidasi oleh ahli ketunarunguan dan diberikan masukan dan saran. Ahli ketunarunguan memberikan saran untuk menyederhanakan bahasa yang digunakan dalam kartu materi. Selanjutnya disarankan juga untuk mengganti tulisan pada papan Media KODASE (Kocok Dadu Sejarah) dengan tulisan tegak bersambung manual atau tulis tangan. Ahli ketunarunguan juga menyarankan untuk merapikan dadu, pion, dan kartu. Selanjutnya, peneliti merevisi media sesuai dengan masukan dan saran dari ahli ketunarunguan.

b. Revisi dari ahli media



 <p>Sebelum</p>	 <p>Sesudah</p>
 <p>Buku Petunjuk Penggunaan</p>	 <p>Kemasan Media KODASE</p>
 <p>Sebelum (2cmx2cmx2cm)</p>	 <p>Sesudah (5cmx5cmx5cm)</p>

Gambar 10. Revisi Ahli Media

Media Kocok Dadu seri sejarah yang telah didesain selanjutnya divalidasi oleh ahli media dan diberikan masukan dan saran. Ahli media memberikan saran untuk gambar pada pion dan kartu pertanyaan sebaiknya diganti dengan gambar pelaku sejarawan. Selanjutnya disarankan untuk merapikan pengemasan dan memperbesar ukuran

KODASE (Kocok Dadu Sejarah). Ahli media juga menyarankan untuk menambahkan buku petunjuk penggunaan dan wadah seperti tas untuk membawa media KODASE (Kocok Dadu Sejarah). Selanjutnya, peneliti merevisi media sesuai dengan masukan dan saran dari ahli media.

c. Revisi dari ahli materi

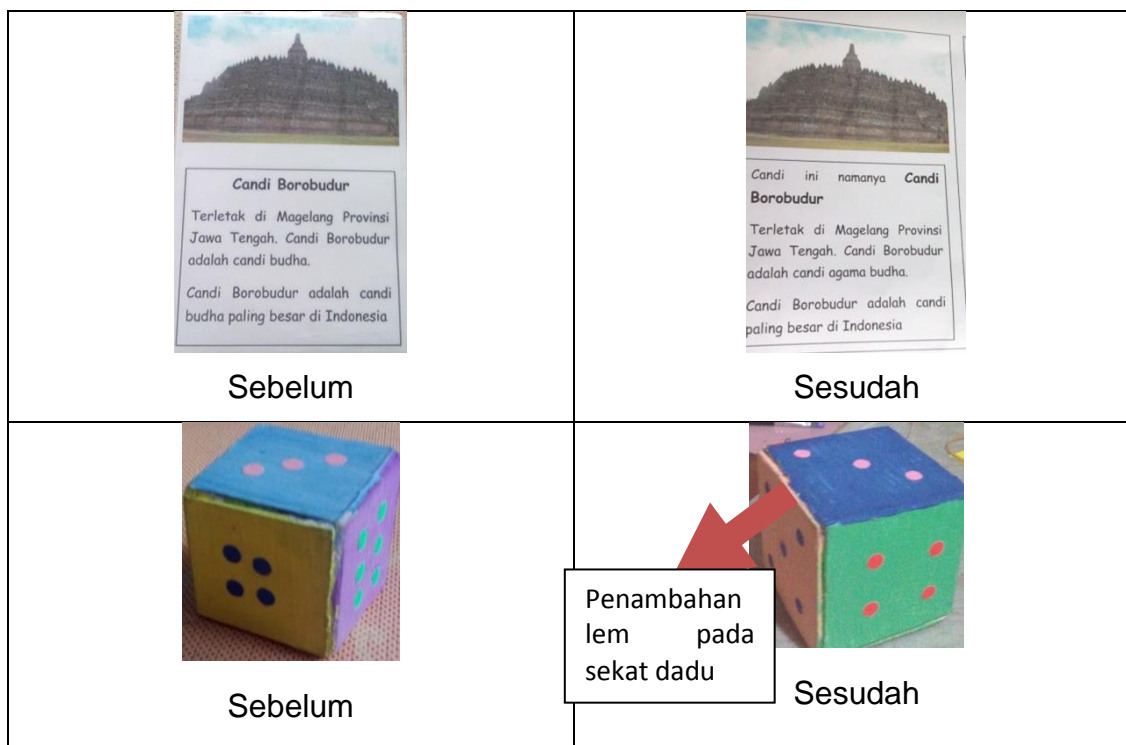
 <p>Sebelum</p>	 <p>Sesudah</p>
 <p>Sebelum</p>	 <p>Sesudah</p>
 <p>Sebelum</p>	 <p>Sesudah</p>



Gambar 11. Revisi Ahli Materi

Media yang telah diperbaiki sesuai masukan dan saran dari ahli ketunarunguan dan ahli meduia, peneliti juga memvalidasikan media ke ahli materi. Masukan dan saran dari ahli materi yaitu bingkai kartu pada pola dibuat lebih bervariasi, juga warna mata dadu dan warna dasar dadu dikontraskan. Lalu disarankan untuk menambahkan kartu mengingat (reflektif). Ahli materi juga menyarankan untuk mengganti jenis tulisan yang digunakan pada kartu dan memperbesar ukuran tulisan. Selanjutnya peneliti merevisi media sesuai dengan masukan dan saran dari ahli materi.

d. Revisi dari uji coba



Gambar 12 . Revisi Uji Coba

Media yang sudah diperbaiki sesuai masukan dan saran dari para ahli, selanjutnya diujicobakan kepada 5 orang peserta didik hambatan pendengaran di SLB B Budi Daya. Pada uji coba pertama, terdapat kelemahan pada media ini yaitu peserta didik kebingungan saat menjawab pertanyaan pada kartu mengingat (reflektif), hal ini disebabkan karena adanya kalimat yang sedikit ambigu pada kartu materi, sehingga pada pertanyaan dari kartu materi di kartu mengingat (reflektif) membuat peserta didik kebingungan untuk menjawabnya.

Setelah diperbaiki, lalu diujicoba kedua. Pada kesempatan uji coba ini, peserta didik hanya diminta membaca kartu materi setelah itu

menjawab pertanyaan pada kartu mengingat (reflektif) media KODASE (Kocok Dadu Sejarah). setelah diperbaiki, peserta didik hambatan pendengaran tidak kebingungan lagi dalam menjawab pertanyaan pada kartu mengingat (reflektif)nya.

Uji coba selanjutnya, peneliti mencoba menarik dan menekan dadu. Hal ini untuk mengujicobakan kekuatan lem yang digunakan untuk merekatkan dadu dan untuk mengujicobakan ketahanan dadu yang digunakan. Maka dari itu, dapat disimpulkan bahwa media KODASE (Kocok Dadu Sejarah) ini dapat dimanfaatkan untuk pembelajaran IPS (Ilmu Pengetahuan Sejarah) materi peninggalan sejarah kerajaa hindu, budha, dan islam.

BAB V

KESIMPULAN, IMPLIKASI, DAN SARAN

A. Kesimpulan

Media yang dihasilkan dalam penelitian ini adalah media KODASE (Kocok Dadu Sejarah) di mana media digunakan untuk pembelajaran IPS (Ilmu Pengetahuan Sosial) materi peninggalan sejarah pada masa kerajaan hindu, budha, dan islam.

Pada pengembangan ini, media KODASE (Kocok Dadu Sejarah) diujicobakan kepada tiga orang ahli, yaitu ahli media, ahli ketunarunguan, dan ahli materi. Selanjutnya, hasil uji coba yang dilakukan pada tiga ahli tersebut kemudian diujicobakan kepada peserta didik hambatan pendengaran kelas 4 di SLB B Budi Daya yang berjumlah 5 peserta didik, hingga mendapatkan hasil bahwa media KODASE (Kocok Dadu Sejarah) dapat dimanfaatkan untuk pembelajaran IPS pada siswa hambatan pendengaran dalam materi peninggalan sejarah pada masa kerajaan hindu, budha, dan islam.

B. Implikasi

Pengembangan karya inovatif media KODASE (Kocok Dadu Sejarah) ini dapat memudahkan peserta didik hambatan pendengaran karena media pebelajaran KODASE (Kocok Dadu Sejarah) yang dikembangkan sudah sesuai dengan kebutuhan pembelajaran yang ada di SLB B Budi Daya dalam materi peninggalan sejarah kerajaan hindu, budha, dan islama.

Penelitian ini berpengaruh terhadap kegiatan pembelajaran di SLB B Budi Daya dalam materi peninggalan sejarah kerajaan hindu, budha, dan islam yang dapat dimanfaatkan dalam pembelajaran IPS kelas 4 bagi peserta didik hambatan pendengaran dan media pembelajaran ini diharapkan dapat mempermudah guru dalam menjelaskan materi peninggalan sejarah kerajaan hindu, budha, dan islam.

Penelitian ini juga berpengaruh terhadap mahasiswa Jurusan Pendidikan Khusus yaitu, dengan adanya penelitian ini maka diharapkan bisa menjadi sebuah refrensi dalam mengembangkan media pembelajaran lainnya.

C. Saran

Saran untuk guru dalam penelitian ini adalah sebagai berikut.

1. Guru dapat menggunakan media KODASE (Kocok Dadu Sejarah) ini untuk mempermudah menjelaskan materi peninggalan sejarah pada masa kerajaan hindu, budha, dan islam.
2. Guru diharapkan lebih kreatif dalam proses pembelajaran dan dapat memotivasi peserta didik dalam belajar.
3. Guru diharapkan dapat mengembangkan materi dalam media KODASE (Kocok Dadu Sejarah).

Adapun saran untuk peneliti lain yang akan mengembangkan media pembelajaran sejenisnya, antara lain:

1. Media yang dihasilkan harus sesuai dengan karakteristik peserta didik.
2. Materi yang digunakan harus benar – benar sesuai dengan masalah yang dihadapi
3. Bahan yang digunakan harus yang aman bagi peserta didik.
4. Warna yang digunakan harus yang menarik dan tidak mengganggu konsentrasi siswa.

DAFTAR PUSTAKA

- Ahmadi, Lif Khoiru. (2011). *Mengembangkan Pembeajaran IPS Terpadu*. Jakarta; Prestasi Pustaka.
- Aleen, K. Eileen dan Coudery, Lynnis. (2006). *The Exceptional Child: Inclusion in Early Childhood Educating Ed. 6th*. USA: Delmar
- Anitah, Sri. (2010). *Media Pembelajaran*. Surakarta: Yama Pustaka.
- Asyhar, Rayanda. (2011). *Kreatif Mengembangkan Media Pendidikan*. Jakarta: Gaung Persada.
- Bining, C. Arthur dan Bining, H. David. (1952). *Teaching The Social Studies In Secondary Schools Ed. 3rd*. New York: Tata McGraw-Hill.
- Daryanto. (2010). *Media Pembelajaran*. Yogyakarta: Gava Media.
- Efendi, Mohammad. (2006) *Pengantar Psikopedagogig Anak Berkelainan*, Jakarta: Bumi Aksara.
- Heward, William. (2012). *Exceptional Children : An Introduction to Special Children Ed. 10th*. New York: Pearson.
- John, W. Santrock. (2007). *Perkembangan Anak*. Jakarta: Erlangga.
- _____. (2004). *Psikologi Pendidikan*. Jakarta: Jakarta Putra Grafika
- Kasimin, dkk. (2012). *Media Pembelajaran, Teori dan Aplikasi*, Yogyakarta: Trust Media.
- Kemp, Jerrold dan Dayne, Deanne. (1985). *Planning and Production Instructional Media*. USA: Harper and Row.

- Kirk, Samuel, et al. (2009). *Educating Exceptional Children Ed. 12th*. USA: Houghton Mifflin Harcourt.
- Martini, Jamaris. (2010). *Orientasi Baru Dalam Psikologi Pendidikan*. Jakarta: Yayasan Penamas Murni
- Melmuyani, Nani dan Caryoto. (2013). *Media Pembelajaran Adaptif bagi Anak Berkebutuhan Khusus*. Luxima.
- Mindes, Gayne. (2006) *Teaching Young Children Social Studies* .USA: Praeger.
- Ragan, William dan Mc Aulay John. (1964). *Social Studies For Today's Children*. New York: Appleceton Century Crofts.
- Sadiman, S, Arif, dkk. (2014). *Media Pendidikan: Pengertian, Pengembangan, dan Pemanfaatannya*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Sardiyo, Sugandi, Ischak. (2007). *Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial Di Sekolah Dasar*,. Jakarta: Universitas Terbuka.
- Sharon, dkk. (2004). *Instructional Technoogy and Media for Learning*. USA :New Jersey
- Sugiyono. (2014) *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Supardan, Dadang. (2008). *Pengantar Ilmu Sosial: Sebuah Kajian Pendekatan Struktural*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Syam, Sukma. (1999). *Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial*, Jakarta: Universitas Negeri Jakarta

Taylor, L. Ronald dan Sternberg, Les. (1989). *Exceptional Children: Intergrating Research and Teaching*. New York: Springer Verlag.

Trianto. (2014). *Model Pembelajaran Terpadu*, Jakarta: Bumi Aksara.

Wardani. (2010). *Pengantar Pendidikan Luar Biasa*, Jakarta: Universitas Terbuka

Dampak Warna Dalam Kehidupan Sehari-hari
www.gudangkesehatan.com/dampak-warna-dalam-kehidupan-sehari-hari/ diakses tanggal 10 Oktober 2015 pukul 1:10

Kenali Arti Warna Dibalik Warna www.idseducation.com diakses tanggal 12 Oktober 2015 pukul 1:10

Warna Bisa Pengaruhi Psikologis Anak
<http://m.detik.com/health/read/2011/04/14/120159/1617042/warna-bisa-pengaruhi-psikologis-anak> diakses tanggal 18 Oktober 2015 pukul 1:10

WHO, Definition Hearing Impairment by WHO, diakses dari <http://www.who.int/mediacentre/factsheets/fs300/en/> pada tanggal 23 April 2015 pukul 12:51

LAMPIRAN

Lampiran 1

**Kisi-kisi Instrumen Pengembangan Media KODASE (Kocok Dadu Sejarah)
untuk Para Ahli**

No	Kriteria	Indikator	Nomor Soal		
			Ahli Materi	Ahli Media	Ahli Ketun- rungan
1	Ketepatan Media	Kesesuaian Media dengan materi	1	1	1
		Kesesuaian materi dengan kurikulum	2		
		Kesesuaian materi dengan indicator	3		
		Kesesuaian media dengan tujuan pembelajaran	4		
2.	Kesesuaian media dengan karakteristik peserta didik	Kesesuaian karakter sasaran	5		2
		Daya tarik	6	2	3
		Keterbacaan (bentuk,	7,8,9,10	3,4,5,6,	4,5,6,7,8,

	hambatan pendengaran	ukuran, warna)	,11,12,1 3,14,15, 16,17,1 8,19,20	7,8,9,10 ,11,12,1 3,14,15	9,10,11,1 2,13,14,1 5,16,17
		Mudah digunakan	21	16	18
		Kesesuaian bahasa yang digunakan			19,20
3.	Kemudahan dalam memperoleh media	Kepraktisan		16	
		Perolehan bahan		17	
		Kualitas media		18,19	
		Kesederhanaan		20	

Lampiran 2

Instrumen Evaluasi Formatif untuk Ahli Media

Judul : Media KODASE (Kocok Dadu Sejarah) untuk Menstimulasi Kognitif Peserta Didik Hambatan Pendengaran Pada Pelajaran IPS (Ilmu Pengetahuan Sosial)

Materi :Peninggalan Sejarah di Indonesia Pada Masa Kerajaan Hindu, Budha dan Islam

Petunjuk :

1. Instrumen ini bertujuan untuk mengevaluassi media KODASE (Kocok Dadu Sejarah) pada materi peninggalan sejarah di Indonesia pada masa kerajaan Hindu, Budha, dan Islam.
2. Beri tanda silang (x) pada jawaban a, b, c, atau d sesuai dengan pendapat penilai secara objektif
3. Penilaian menggunakan skala nilai 1 – 4
4. Komentar ataupun saran mohon diberikan secara singkat dan jelas pada kolom yang disediakan
5. Terimakasih atas waktu dan kerjasama anda

No	Pertanyaan	Saran
1.	Bagaimana kesesuaian media dengan materi? a. Sangat sesuai b. Sesuai c. Cukup sesuai d. Kurang sesuai	
2	Bagaimana daya tarik media KODASE ini? a. Sangat menarik b. Menarik c. Cukup menarik d. Kurang menarik	
3	Bagaimana bentuk desain pion pada media ini? a. Sangat menarik b. Menarik c. Cukup menarik d. Kurang menarik	
4	Bagaimana bentuk desain pada papan media	

	<p>KODASE ini?</p> <ul style="list-style-type: none"> a. Sangat menarik b. Menarik c. Cukup menarik d. Kurang menarik 	
5	<p>Bagaimana bentuk desain pada kartu materi pada media KODASE ini?</p> <ul style="list-style-type: none"> a. Sangat menarik b. Menarik c. Cukup menarik d. Kurang menarik 	
6	<p>Bagaimana bentuk desain pada kartu pertanyaan pada media KODASE ini?</p> <ul style="list-style-type: none"> a. Sangat menarik b. Menarik c. Cukup menarik d. Kurang menarik 	
7	<p>Bagaimana ukuran papan pada media KODASE ini?</p> <ul style="list-style-type: none"> a. Sangat memadai 	

	<ul style="list-style-type: none"> b. Memadai c. Cukup memadai d. Kurang memadai 	
8	<p>Bagaimana ukuran pion pada media KODASE ini?</p> <ul style="list-style-type: none"> a. Sangat memadai b. Memadai c. Cukup memadai d. Kurang memadai 	
9	<p>Bagaimana ukuran kartu pada media KODASE ini?</p> <ul style="list-style-type: none"> a. Sangat memadai b. Memadai c. Cukup memadai d. Kurang memadai 	
10	<p>Bagaimana ukuran gambar pada papan media KODASE ini?</p> <ul style="list-style-type: none"> a. Sangat memadai b. Memadai c. Cukup memadai 	

	d. Kurang memadai	
11	<p>Bagaimana kejelasan pada gambar di papan media KODASE ini?</p> <p>a. Sangat jelas</p> <p>b. Jelas</p> <p>c. Cukup jelas</p> <p>d. Kurang jelas</p>	
12	<p>Bagaiman ukuran gambar pada kartu media KODASE ini?</p> <p>a. Sangat jelas</p> <p>b. Jelas</p> <p>c. Cukup jelas</p> <p>d. Kurang jelas</p>	
13	<p>Bagaimana ukuran dadu yang digunakan pada media KODASE ini?</p> <p>a. Sangat memadai</p> <p>b. Memadai</p> <p>c. Cukup memadai</p> <p>d. Kurang memadai</p>	
14	Bagaimana ukuran tulisan pada setiap kartu	

	<p>media KODASE ini?</p> <ul style="list-style-type: none"> a. Sangat memadai b. Memadai c. Cukup memadai d. Kurang memadai 	
15	<p>Bagaimana warna papan permainan media KODASE ini?</p> <ul style="list-style-type: none"> a. Sangat menarik b. menarik c. Cukup menarik d. Kurang menarik 	
16	<p>Bagaimana kemudahan dalam menggunakan media ini?</p> <ul style="list-style-type: none"> a. Sangat mudah b. Mudah c. Cukup mudah d. Kurang mudah 	
17	<p>Bagaimana kemudahan memperoleh bahan yang digunakan untuk membuat media ini?</p> <ul style="list-style-type: none"> a. Sangat mudah 	

	<ul style="list-style-type: none"> b. Mudah c. Cukup mudah d. Kurang mudah 	
18	<p>Bagaimana kepraktisan media ini apabila dibawa?</p> <ul style="list-style-type: none"> a. Sangat praktis b. Praktis c. Cukup praktis d. Kurang praktis 	
19	<p>Bagaimana kepraktisan media ini saat digunakan?</p> <ul style="list-style-type: none"> a. Sangat praktis b. Praktis c. Cukup praktis d. Kurang praktis 	

20	<p>Bagaimana bahan-bahan yang digunakan untuk membuat media ini?</p> <p>a. Sangat sederhana</p> <p>b. Sederhana</p> <p>c. Cukup sederhana</p> <p>d. Kurang sederhana</p>	
----	--	--

Komentar dan Saran :

.....

.....

.....

.....

.....

Tanda Tangan

(.....)

Lampiran 3

Instrumen Evaluasi Formatif untuk Ahli Ketunarunguan

Judul :Media KODASE (Kocok Dadu Sejarah) untuk Menstimulasi Kognitif Peserta Didik Hambatan Pendengaran Pada Pelajaran IPS (Ilmu Pengetahuan Sosial)

Materi :Peninggalan Sejarah di Indonesia Pada Masa Kerajaan Hindu, Budha dan Islam

Petunjuk :

6. Instrumen ini bertujuan untuk mengevaluassi media KODASE (Kocok Dadu Sejarah) pada materi peninggalan sejarah di Indonesia pada masa kerajaan Hindu, Budha, dan Islam.
7. Beri tanda silang (x) pada jawaban a, b, c, atau d sesuai dengan pendapat penilai secara objektif
8. Penilaian menggunakan skala nilai 1 – 4
9. Komentar ataupun saran mohon diberikan secara singkat dan jelas pada kolom yang disediakan
10. Terimakasih atas waktu dan kerjasama anda

No	Pertanyaan	Saran
1	<p>Bagaimana kesesuaian media dengan materi?</p> <ul style="list-style-type: none"> a. Sangat sesuai b. Sesuai c. Cukup sesuai d. Kurang sesuai 	
2	<p>Bagaimana kesesuaian media KODASE terhadap karakteristik peserta didik hambatan pendengaran?</p> <ul style="list-style-type: none"> a. Sangat sesuai b. Sesuai c. Cukup sesuai d. Kurang sesuai 	
3	<p>Bagaimana daya tarik media KODASE ini?</p> <ul style="list-style-type: none"> a. Sangat menarik b. Menarik c. Cukup menarik d. Kurang menarik 	

4	<p>Bagaimana bentuk desain pion pada media ini?</p> <p>e. Sangat menarik</p> <p>f. Menarik</p> <p>g. Cukup menarik</p> <p>h. Kurang menarik</p>	
5	<p>Bagaimana bentuk desain pada papan media KODASE ini?</p> <p>e. Sangat menarik</p> <p>f. Menarik</p> <p>g. Cukup menarik</p> <p>h. Kurang menarik</p>	
6	<p>Bagaimana bentuk desain pada kartu materi pada media KODASE ini?</p> <p>e. Sangat menarik</p> <p>f. Menarik</p> <p>g. Cukup menarik</p> <p>h. Kurang menarik</p>	
7	<p>Bagaimana bentuk desain pada kartu pertanyaan pada media KODASE ini?</p> <p>e. Sangat menarik</p>	

	<ul style="list-style-type: none"> f. Menarik g. Cukup menarik h. Kurang menarik 	
8	<p>Bagaimana bentuk tulisan yang digunakan pada media KODASE ini?</p> <ul style="list-style-type: none"> a. Sangat menarik b. Menarik c. Cukup menarik d. Kurang menarik 	
9	<p>Bagaimana ukuran papan dan pada media KODASE ini?</p> <ul style="list-style-type: none"> e. Sangat memadai f. Memadai g. Cukup memadai h. Kurang memadai 	
10	<p>Bagaimana ukuran pion pada media KODASE ini?</p> <ul style="list-style-type: none"> e. Sangat memadai f. Memadai g. Cukup memadai 	

	h. Kurang memadai	
11	<p>Bagaimana ukuran kartu materi pada media KODASE ini?</p> <p>e. Sangat memadai</p> <p>f. Memadai</p> <p>g. Cukup memadai</p> <p>h. Kurang memadai</p>	
12	<p>Bagaimana ukuran gambar pada papan media KODASE ini?</p> <p>a. Sangat memadai</p> <p>b. Memadai</p> <p>c. Cukup memadai</p> <p>d. Kurang memadai</p>	
13	<p>Bagaimana kejelasan gambar pada papan media KODASE ini?</p> <p>e. Sangat jelas</p> <p>f. Jelas</p> <p>g. Cukup jelas</p> <p>h. Kurang jelas</p>	
14	Bagaiman ukuran gambar pada kartu media	

	<p>KODASE ini?</p> <p>e. Sangat jelas</p> <p>f. Jelas</p> <p>g. Cukup jelas</p> <p>h. Kurang jelas</p>	
15	<p>Bagaimana ukuran dadu yang digunakan pada media KODASE ini?</p> <p>e. Sangat memadai</p> <p>f. Memadai</p> <p>g. Cukup memadai</p> <p>h. Kurang memadai</p>	
16	<p>Bagaimana ukuran tulisan pada setiap kartu media KODASE ini?</p> <p>e. Sangat memadai</p> <p>f. Memadai</p> <p>g. Cukup memadai</p> <p>h. Kurang memadai</p>	
17	<p>Bagaimana pemilihan warna papan permainan media KODASE ini?</p> <p>e. Sangat menarik</p>	

	<p>f. menarik</p> <p>g. Cukup menarik</p> <p>h. Kurang menarik</p>	
18	<p>Bagaimana kemudahan dalam menggunakan media untuk peserta didik hambatan pendengaran?</p> <p>e. Sangat mudah</p> <p>f. Mudah</p> <p>g. Cukup mudah</p> <p>h. Kurang mudah</p>	
19	<p>Bagaimana kemudahan peserta didik hambatan pendengaran dalam memahami bahasa yang digunakan pada media KODASE ini?</p> <p>a. Sangat mudah</p> <p>b. Mudah</p> <p>c. Cukup mudah</p> <p>d. Kurang mudah</p>	
20	<p>Bagaimana kesederhanaan bahasa yang digunakan pada media KODASE ini?</p> <p>a. Sangat sederhana</p>	

	b. Sederhana c. Cukup sederhana d. Kurang sederhana	
--	---	--

Komentar dan Saran :

.....

.....

.....

.....

.....

Tanda Tangan

(.....)

Lampiran 4

Instrumen Evaluasi Formatif untuk Ahli Materi

Judul :Media KODASE (Kocok Dadu Sejarah) untuk Menstimulasi Kognitif Peserta Didik Hambatan Pendengaran Pada Pelajaran IPS (Ilmu Pengetahuan Sosial)

Materi :Peninggalan Sejarah di Indonesia Pada Masa Kerajaan Hindu, Budha dan Islam

Petunjuk :

11. Instrumen ini bertujuan untuk mengevaluasi media KODASE (Kocok Dadu Sejarah) pada materi peninggalan sejarah di Indonesia pada masa kerajaan Hindu, Budha, dan Islam.
12. Beri tanda silang (x) pada jawaban a, b, c, atau d sesuai dengan pendapat penilai secara objektif
13. Penilaian menggunakan skala nilai 1 – 4
14. Komentar ataupun saran mohon diberikan secara singkat dan jelas pada kolom yang disediakan
15. Terimakasih atas waktu dan kerjasama anda

No	Pertanyaan	Saran
1.	Bagaimana kesesuaian media dengan materi? e. Sangat sesuai f. Sesuai	

	g. Cukup sesuai h. Kurang sesuai	
2	Bagaimana kesesuaian materi dengan kurikulum? a. Sangat sesuai b. Sesuai c. Cukup sesuai d. Kurang sesuai	
3.	Bagaimana kesesuaian materi dengan indikator? a. Sangat sesuai b. Sesuai c. Cukup sesuai d. Kurang sesuai	
4	Bagaimana kesesuaian media dengan tujuan pembelajaran? a. Sangat sesuai b. Sesuai c. Cukup sesuai d. Kurang sesuai	

5.	<p>Bagaimana kesesuaian media KODASE terhadap karakteristik peserta didik tunarungu?</p> <p>e. Sangat sesuai</p> <p>f. Sesuai</p> <p>g. Cukup sesuai</p> <p>h. Kurang sesuai</p>	
6	<p>Bagaimana daya tarik media KODASE ini?</p> <p>e. Sangat menarik</p> <p>f. Menarik</p> <p>g. Cukup menarik</p> <p>h. Kurang menarik</p>	
7	<p>Bagaimana bentuk desain pion pada media ini?</p> <p>i. Sangat menarik</p> <p>j. Menarik</p> <p>k. Cukup menarik</p> <p>l. Kurang menarik</p>	
8	<p>Bagaimana bentuk desain pada papan media KODASE ini?</p> <p>i. Sangat menarik</p>	

	j. Menarik k. Cukup menarik l. Kurang menarik	
9	<p>Bagaimana bentuk desain pada kartu materi pada media KODASE ini?</p> i. Sangat menarik j. Menarik k. Cukup menarik l. Kurang menarik	
10	<p>Bagaimana bentuk desain pada kartu pertanyaan pada media KODASE ini?</p> i. Sangat menarik j. Menarik k. Cukup menarik l. Kurang menarik	
11	<p>Bagaimana bentuk tulisan yang digunakan pada media KODASE ini?</p> e. Sangat menarik f. Menarik g. Cukup menarik	

	h. Kurang menarik	
12	<p>Bagaimana ukuran papan dan pada media KODASE ini?</p> <p>i. Sangat memadai</p> <p>j. Memadai</p> <p>k. Cukup memadai</p> <p>l. Kurang memadai</p>	
13	<p>Bagaimana ukuran pion pada media KODASE ini?</p> <p>i. Sangat memadai</p> <p>j. Memadai</p> <p>k. Cukup memadai</p> <p>l. Kurang memadai</p>	
14	<p>Bagaimana ukuran kartu pada media KODASE ini?</p> <p>i. Sangat memadai</p> <p>j. Memadai</p> <p>k. Cukup memadai</p> <p>l. Kurang memadai</p>	
15	Bagaimana kejelasan pada gambar di papan	

	<p>media KODASE ini?</p> <ul style="list-style-type: none"> i. Sangat jelas j. Jelas k. Cukup jelas l. Kurang jelas 	
16	<p>Bagaimana ukuran gambar di setiap kartu pada media KODASE ini?</p> <ul style="list-style-type: none"> a. Sangat jelas b. Jelas c. Cukup jelas d. Kurang jelas 	
17	<p>Bagaimana ukuran gambar pada papan media KODASE ini?</p> <ul style="list-style-type: none"> a. Sangat jelas b. Jelas c. Cukup jelas d. Kurang jelas 	
18	<p>Bagaimana ukuran dadu yang digunakan pada media KODASE ini?</p> <ul style="list-style-type: none"> i. Sangat memadai 	

	j. Memadai k. Cukup memadai l. Kurang memadai	
19	<p>Bagaimana ukuran tulisan pada setiap kartu media KODASE ini?</p> i. Sangat memadai j. Memadai k. Cukup memadai l. Kurang memadai	
20	<p>Bagaimana pemilihan warna pada papan permainan media KODASE ini?</p> i. Sangat menarik j. menarik k. Cukup menarik l. Kurang menarik	
21	<p>Bagaimana kemudahan dalam menggunakan media ini?</p> a. Sangat mudah b. Mudah c. Cukup mudah	

	d. Kurang mudah	
--	-----------------	--

Komentar dan Saran:

.....
.....
.....
.....
.....

Tanda Tangan

(.....)

Lampiran 4

Kisi-kisi Instrumen untuk Sasaran Media**(Pengamatan)**

No	Kriteria	Indikator	Nomor Soal
1	Ketepatan Media	Kesesuaian Media dengan materi	
		Kesesuaian materi dengan kurikulum	
		Kesesuaian materi dengan indikator	
		Kesesuaian media dengan tujuan pembelajaran	1,2
2.	Kesesuaian media dengan karakteristik peserta didik hambatan pendengaran	Kesesuaian karakter sasaran	5
		Daya tarik	6
		Keterbacaan (bentuk, ukuran, warna)	7,4
		Mudah digunakan	8
		Kesesuaian bahasa yang digunakan	9,3
3.	Kemudahan dalam memperoleh media	Kepraktisan	10
		Perolehan bahan	
		Kualitas media	11
		Kesederhanaan	

Lampiran 5

Pedoman Pengamatan

No.	Soal Pengamatan	Jawaban
1.	Peserta didik mampu menunjuk dua candi peninggalan sejarah kerajaan hindu dan dua candi peninggalan kerajaan budha	
2.	Peserta didik mampu menunjuk dua masjid peninggalan kerajaan islam	
3.	Peserta didik mampu menjawab pertanyaan pada kartu pertanyaan dan kartu reflektifnya.	
4.	Media KODASE (Kocok Dadu Sejarah) dapat menghemat waktu dalam proses pembelajaran	
5.	Kesesuaian media KODASE (Kocok Dadu Sejarah) terhadap karakteristik peserta didik hambatan pendengaran	

6.	Media KODASE (Kocok Dadu Sejarah) dapat memotivasi peserta didik hambatan pendengaran dalam belajar	
7.	Keterbacaan media KODASE (Kocok Dadu Sejarah) dalam warna	
8.	Kemudahan dalam menggunakan media KODASE (Kocok Dadu Sejarah).	
9.	Kemudahan dalam memahami kalimat dalam setiap kartu.	
10.	Kepraktisan dalam merapikan dan membawa media KODASE (Kocok Dadu Sejarah)	
11.	Kualitas media KODASE (Kocok Dadu Sejarah)	

Lampiran 7

Rekapitulasi

Hasil Evaluasi Formatif Ahli Media

Kriteria	No. Soal	Nilai				Rata-rata
		4	3	2	1	
Ketepatan Media dengan Materi	1		3			3
Kesesuaian Media dengan Karakteristik Peserta Didik Hambatan Pendengaran	2		3			3,2
	3		3			
	4		3			
	5		3			
	6		3			
	7		3			
	8	4				
	9	4				
	10		3			
	11		3			
	12	4				
	13		3			
	14		3			
	15		3			
	16		3			
Kemudahan dalam Memperoleh Media	17	4				3
	18			2		
	19		3			
	20		3			

Keterangan Skala Nilai	Kriteria Hasil
1 =Kurang Baik	4 = Sangat Baik
2 =Cukup Baik	3-3,9 = Baik
3 =Baik	2 – 2,9 = Cukup Baik
4 =Sangat Baik	1 – 1,9 = Kurang Baik

$$\text{Total rata-rata hasil} = \frac{3+3,2+3}{3} = 3,06$$

Dengan nilai rata-rata tiga koma nol enam (3,06) yang diperoleh dari hasil uji coba ahli media, secara umum media KODASE (Kocok Dadu Sejarah) ini dapat dikatakan **BAIK**

Lampiran 8

Rekapitulasi

Hasil Evaluasi Formatif Ahli Ketunarunguan

Kriteria	No. Soal	Nilai				Rata-rata
		4	3	2	1	
Ketepatan Media dengan Materi	1		3			3
Kesesuaian Media dengan Karakteristik Peserta Didik Hambatan Pendengaran	2	4				3,11
	3	4				
	4			2		
	5		3			
	6		3			
	7			2		
	8		3			
	9	4				
	10		3			
	11	4				
	12	4				
	13	4				
	14		3			
	15		3			
	16		3			
	17	4				
	18	4				
	19		3			
	20			2		

Keterangan Skala Nilai	Kriteria Hasil
1 =Kurang Baik	4 = Sangat Baik
2 =Cukup Baik	3-3,9 = Baik
3 =Baik	2 – 2,9 = Cukup Baik
4 =Sangat Baik	1 – 1,9 = Kurang Baik

$$\text{Total rata-rata hasil} = \frac{3+3,11}{2} = 3,05$$

Dengan nilai rata-rata tiga koma nol lima (3,05) yang diperoleh dari hasil uji coba ahli ketunarunguan, secara umum media KODASE (Kocok Dadu Sejarah) ini dapat dikatakan **BAIK**

Lampiran 9

Rekapitulasi

Hasil Evaluasi Formatif Ahli Materi

Kriteria	No. Soal	Nilai				Rata-rata
		4	3	2	1	
Ketepatan Media dengan Materi	1	4				3,25
	2	4				
	3			2		
	4		3			
Kesesuaian Media dengan Karakteristik Peserta Didik Hambatan Pendengaran	5		3			3,41
	6		3			
	7		3			
	8		3			
	9		3			
	10		3			
	11		3			
	12	4				
	13	4				
	14	4				
	15	4				
	16	4				
	17	4				
	18		3			
	19		3			
	20	4				

	21		3			
--	----	--	---	--	--	--

Keterangan Skala Nilai

1 =Kurang Baik

2 =Cukup Baik

3 =Baik

4 =Sangat Baik

Kriteria Hasil

4 = Sangat Baik

3-3,9 = Baik

2 – 2,9 = Cukup Baik

1 – 1,9 = Kurang Baik

$$\text{Total rata-rata hasil} = \frac{3,25 + 3,41}{2} = 3,33$$

Dengan nilai rata-rata tiga koma tiga puluh tiga (3,33) yang diperoleh dari hasil uji coba ahli ketunarunguan, secara umum media KODASE (Kocok Dadu Sejarah) ini dapat dikatakan **BAIK**

Lampiran 10

Gambar Kemasan

Media KODASE (Kocok Dadu Sejarah)



Tampak Depan



Tampak Belakang



Tampak Atas

Lampiran 11

Dokumentasi\

	
<p>Peneliti sedang memperkenalkan perlengkapan media KODASE kepada peserta didik hambatan pendengaran</p>	<p>Peneliti bersama peserta didik mencoba bermain media KODASE</p>
	
<p>Peserta didik hambatan pendengaran mencoba bermain media KODASE</p>	<p>Peserta didik hambatan pendengaran mencoba bermain media KODASE</p>

Rencana Pelaksanaan Pembelajaran

Satuan pendidikan : SLB B Budi Daya
Kelas / semester : IV / I
Petemuan ke :
Tema / Sub Tema :
Alokasi waktu : 35 menit

A. KI (Kompetensi Inti)

1. Menerima dan menjalankan ajaran agama yang dianutnya.
2. Memiliki perilaku jujur, disiplin, tanggung jawab, santun, peduli, dan percaya diri dalam berinteraksi dengan keluarga, teman, guru, dan tetangga.
3. Memahami pengetahuan faktual dengan cara mengamati (menyimak, melihat, membaca), dan menanya berdasarkan rasa ingin tahu tentang dirinya, makhluk ciptaan Tuhan dan kegiatannya, dan benda-benda yang dijumpainya di rumah, sekolah.
4. Menyajikan pengetahuan faktual dalam bahasa yang jelas, sistematis dan logis dalam karya estetik, dalam gerakan yang mencerminkan anak sehat, dan dalam tindakan yang mencerminkan perilaku anak beriman dan berakhlak mulia.

B. KD (Kompetensi Dasar)

1. Ilmu Pengetahuan Sosial
 - 3.2. Mendeskripsikan tokoh, peninggalan dan peristiwa sejarah di lingkungan terdekat
 - 4.2. Mengumpulkan informasi mengenai tokoh, peninggalan dan peristiwa sejarah di lingkungan terdekat
2. Pendidikan Pancasila dan kewarganegaraan
 - 3.1 Mengenal keberagaman karakteristik individu di rumah dan sekolah
 - 4.1. Mengamati dan menceritakan keberagaman karakteristik individu di rumah dan sekolah

3. Seni Budaya

3.3. Mengenal tari-tari daerah dan keunikan gerakanya

4.3. Memperagakan makna gerak ke dalam bentuk tari bertema dengan mengacu pada gaya tari daerah berdasarkan ruang gerak dan pola lantai

4. Indikator Pencapaian Kompetensi

1. Ilmu Pengetahuan Sosial

- Menyebutkan nama candi hindu di Indonesia
- Menyebutkan nama candi budha di Indonesia
- Menyebutkan nama masjid tertua di Indonesia
- Menunjukkan 2 candi hindu di Indonesia
- Menunjukkan 3 candi budha di Indonesia
- Menunjukkan masjid peninggalan kerajaan islam
- Menunjukkan kitab suci agama hindu, budha, dan islam

2. Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan

- Mengetahui keberagaman individu di sekolah
- Menyebutkan keberagaman yang terdapat di sekolah

3. Seni Budaya

- Mengenal gerakan khas pada tarian bali
- Memperagakan tarian bali secara bersama – sama

5. Tujuan Pembelajaran

- Mampu Menunjukkan 2 candi hindu di Indonesia
- Mampu menunjukkan 3 candi budha di Indonesia
- Mampu menunjukkan masjid peninggalan kerajaan islam
- Mampu menunjukkan kitab suci agama hindu, budha, dan islam
- Mampu menyebutkan keberagaman yang ada di sekolah
- Mampu hidup rukun dengan keberagaman yang ada di sekolah

- Mampu mengikuti gerakan tari bali

6. Metode, Pendekatan, dan Strategi Pembelajaran

- Metode : Simulasi, diskusi, dan tanya jawab.
- Pendekatan : Scientific (mengamati, menanya, mengumpulkan informasi, menalar, dan mengomunikasikan)
- Strategi : kolaborasi, kooperatif, dan individual

7. Media dan Alat Pembelajaran

- Media KODASE (Kocok Dadu Sejarah)

8. Materi

- Agama Hindu, Budha dan Islam
- Peninggalan kerajaan Hindu, Budha dan Islam

9. Langkah-langkah Pembelajaran

No	Kegiatan	Waktu
1.	Pendahuluan <ol style="list-style-type: none"> 1. Mengkondisikan peserta didik untuk persiapan pembelajaran 2. Mengabsen peserta didik yang hadir maupun yang tidak hadir 3. Mengajak semua peserta didik untuk berdoa menurut agama dan keyakinannya masing-masing, untuk mengawali kegiatan pembelajaran 4. Menjelaskan cara bermain media KODASE 	5 menit
2.	Kegiatan Inti <ol style="list-style-type: none"> 1. Menyimak <ol style="list-style-type: none"> a. Peserta didik mendengarkan penjelasan cara bermain KODASE. b. Guru mendemonstrasikan cara bermain KODASE 	25 menit

	<p>c. Peserta didik mendengarkan materi – amateri apa saja yang ada di media KODASE</p> <p>2. Menanya</p> <p>a. Memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk menjawab pertanyaan dari teman</p> <p>b. Peserta didik bertanya secara bergantian</p> <p>c. Memperhatikan peserta didik lain yang tidak berani memberikan pertanyaan atau jawaban</p> <p>d. Mendorong keberanian pesera didik dalam bertanya dan menjawab</p> <p>3. Mencoba</p> <p>a. Peserta didik mencoba bermain KODASE secara bersama – sama.</p> <p>4. Menalar</p> <p>a. Peserta didik membedakan agama hindu, agama budha, dan agama islam</p> <p>b. Peserta didik membedakan peninggalan sejarah kerajaan hindu, budha, dan islam</p> <p>5. Menyajikan</p> <p>a. Peserta didik menata posisi media KODASE</p> <p>b. Peserta didik menata perlengkapan dalam permainan KODASE</p> <p>c. Peserta didik merapihkan kembali permainan KODASE setelah digunakan</p>	
3.	<p>Kegiatan Penutup</p> <p>a. Melaksanakan penilaian dan refleksi dengan mengajukan pertanyaan dan tanggapan peserta didik dari kegiatan yang telah dilakukan.</p> <p>b. Guru menyampaikan rencana pembelajaran pada pertemuan selanjutnya</p>	5 menit

10. Penilaian Hasil Pembelajaran

1. Prosedur penilaian

- Penilaian Proses

Menggunakan format pengamatan yang dilakukan selama kegiatan pembelajaran berlangsung, sejak kegiatan awal hingga kegiatan akhir

2. Instrumen penilaian

a. Penilaian Proses

- Penilaian kinerja (instrument terlampir)

b. Penilaian Hasil Belajar

- Sikap

1. Penilaian Sikap

No.	Aspek Penilaian	Skor Penilaian		
		Kurang	Cukup	Baik
1.	Disiplin			
2.	Keaktifan dalam menjawab pertanyaan dalam permainan			
3.	Kejujuran			
4.	Kesabaran			

Keterangan :

Kurang = melakukan dengan bantuan

Cukup = melakukan dengan sedikit bantuan

Baik = melakukan dengan mandiri

Mengetahui,

Wali Kelas IV SLB B Budi Daya

Jakarta,

November , 2015

Peneliti

Rokhmini, S.Pd

NIP .

Agatha Pianora Saris

NIM: 1335121119

Nama :

Soal IPS



1. candi ini namanya, candi
2. Candi hindu paling besar di Indonesia adalah candi
3. Masjid paling tua di Indonesia adalah masjid
4. Candi kalasan terletak di
5. Pura adah tempat ibadah agama



6. Wihara Avaloketesvara terletak di provinsi
7. Masjid Menara Kudus dibuat oleh Sunan
8. Tripitaka adalah kitab suci untuk pemeluk agama



9. Candi Kidal adalah candi agama
10. Al -quran adalah kitab suci agama

DAFTAR RIWAYAT HIDUP



AGATHA PIANORA SARIS. Dilahirkan di Jakarta pada tanggal 23 Agustus 1994. Anak kedua dari empat bersaudara dari pasangan Bapak D. Parulian S. dan Ibu Maria Saris Budiningsih.

Pendidikan formal yang pernah ditempuh adalah SDS Dharma Bakti yang lulus pada tahun 2005. Pada tahun yang sama masuk SMP Dharma Bakti yang lulus pada tahun 2008. Kemudian melanjutkan ke SMK Negeri 10 Jakarta jurusan Akuntansi lulus pada tahun 2011. Pada tahun 2012 diterima di Universitas Negeri Jakarta Fakultas Ilmu Pendidikan program studi Pendidikan Luar Biasa. Pendidikan informal yang ditempuh adalah kursus bahasa jepang di LBI UI.

Pengalaman organisasi yang pernah diikuti adalah KMK UNJ menjabat sebagai koordinasi humaniora pada tahun kepengurusan 2014/2015. BEM program studi Pendidikan Luar Biasa menjabat Sie Rohkris pada tahun kepengurusan 2013.